¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro* GAMER

Nº 41

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS



MARIO KART

30 AÑOS TRAZANDO LA DIVERSIÓN EN CADA CURVA

SONIC ORIGINS

CÓMO SE HIZO LA REMASTERIZACIÓN DE LOS CLÁSICOS

WONDER BOY

LA ÉPICA HISTORIA DE UN ZAGAL SEMIDESNUDO EN MONOPATÍN

MÁS ALLÁ DE



PACO MENÉNDEZ ANTE EL ESPEJO (II): DESVELAMOS EL ULTRASECRETO **PROYECTO PALOMA**



THE SWORD OF IANNA DX

LA MEJOR VERSIÓN DEL MEJOR JUEGO DE RETROWORKS

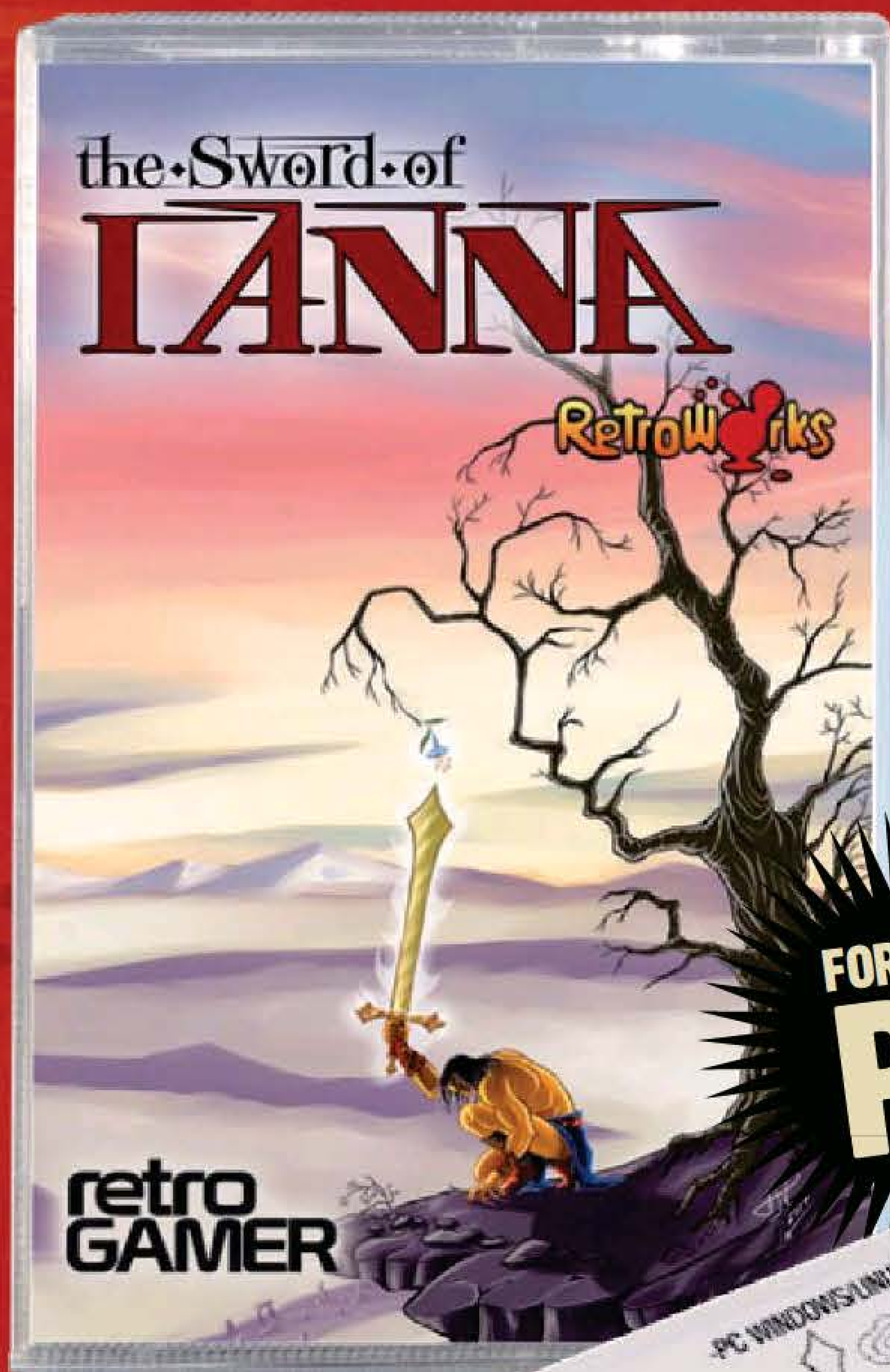
¡CON EDICIÓN FÍSICA EXCLUSIVA PARA LOS SUSCRIPTORES DE RETRO GAMER!

ADEMÁS BACK TO SKOOL **KICK OFF 2** PARADROID **SUPER SPACE INVADERS** KIRBY **EL E3** DOUBLE FINE **WIPEOUT** DONKEY KONG 3

¡VIEJUNO!

retro GAMER

SUSCRÍBETE A RETROGAMER Y LLÉVATE...



FORMATO PC

THE SWORD OF IANNA DX

¡EDICIÓN EXCLUSIVA!



VERSIÓN NATIVA PC (WINDOWS / LINUX)

La mejor versión del mejor juego de RetroWorks.

Con mejoras a nivel gráfico, sonoro y jugable.

Solo podrás conseguirlo si te suscribes a RetroGamer.






Además, al suscribirte recibes la revista antes que nadie y accedes gratis a la edición digital en Kioskoy+.



4 REVISTAS + THE SWORD OF IANNA DX

POR SOLO 27,80€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: **En ozio.axelspringer.es/retrogamer**

Por teléfono **91 514 06 00 /** Por email: **suscripciones@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2022. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.

SUMARIO



>> Retro Gamer 41 ¡Al monopatín, Chico Maravilla!

RETRORADAR

4 **Computerspiele Museum:** El retrotemplo de Berlín.
5 **Vuelve Amstrad Eterno...** ... ¿para decir 'Game Over'?
6 **Literatura recreativa:** Cuentos de hadas y petacos.
8 **Peluquería Dani Syle:** ¡Y yo con estos píxeles!
9 **Ñam, ñam, Jam.gg:** Juego retro, social, ¡y online!
10 **Gamescom 2022:** La escena española triunfa.

RETRO GAMERS

12 **Eduardo Sáenz de Cabezón:** La cuadratura del Spectrum.

LA HISTORIA DE

28 **Back to Skool**
44 **Kick Off 2**
68 **Donkey Kong 3**
80 **Paradroid**
116 **Super Space Invaders**
122 **WipeOut**

REPORTAJES

14 **¡Dale bola a Kirby!** Sus juegos de NES, N64 o SNES, en Nintendo Swich Online.
34 **La historia del E3:** El evento de videojuegos más importante.
40 **El E3, para los profesionales españoles:** Así lo vivimos nosotros.
50 **Mario Kart, ¡diversión en cada curva!** 30 años con los autos locos de Nintendo.
74 **Double Fine Productions:** De LucasArts, a la libertad creativa.
86 **Los 25 mejores juegos de GameCube:** A los veinte años de su lanzamiento.
108 **Ángel García Delgado:** 'AGD', el creador más prolífico del soft español.

CARNE DE SALÓN

94 **2 Spicy**

FUTURO CLÁSICO

134 **Marvel´s Guardians of the Galaxy**

HOMEBREW

142 **The Shapeshifter 2:** ¡Primicia mundial! Lo analizamos en exclusiva.

SOUND TEST

144 **Fatal Fury**

PANTALLA FINAL

146 **U.N. Squadron**





AHI ENCUENTRAS EL ENLACE
https://bit.ly/byneonss
Ó escanea el código QR:

58
PACO MENÉNDEZ ANTE EL ESPEJO (II)

La trayectoria profesional del gran Paco Menéndez fue un reflejo en el espejo de su vida personal. Arrojamos luz sobre la oscuridad tras los muros de su inmortal creación *La Abadía del Crimen*, y desvelamos su revolucionario e inédito Proyecto PALOMA.

136
The Sword of Ianna DX

¡Llega la mejor versión del mejor juego de RetroWorks! Y su fabulosa y exclusiva edición física, ¡puede ser tuya si te suscribes a Retro Gamer!



16
La historia de Wonder Boy



96
Sonic Origins

¿QUIÉN DICE QUE LOS MUSEOS SON ABURRIDOS?

Hablamos con el director del Computerspiele Museum de Berlín

Andreas Lange, el histórico director del museo, dejó el cargo en 2018. Le ha sucedido Matthias Oborski, que muy amablemente responde a nuestro recurrente cuestionario.

¿Dónde está el museo?
El Computerspiele Museum de Berlín está en la avenida Karl Marx, un bulevar monumental de la época socialista construido entre 1952 y 1960 en la parte Este de la ciudad. Las instalaciones del museo albergaban por entonces el Café Warschau, el Café Varsovia: conservamos dentro del museo un enorme mosaico de aquella época.

¿Desde cuándo lleváis funcionando?
La primera exposición permanente abrió en 1997. Por lo que sabemos, esto nos convierte en el museo dedicado a los videojuegos más antiguo del mundo. Estamos en el edificio de la avenida Karl Marx desde 2011.

¿Qué tenéis en exposición? No me refiero a una lista detallada, sino a lo más significativo…
Una de las zonas más apreciadas es el salón de máquinas arcade, decorado al estilo de los ochenta y con máquinas originales de *Donkey Kong*, *Frogger*, *Asteroids*… Otras salas muy populares son las que están ambientadas como habitaciones o dormitorios de casas de los años setenta, ochenta y noventa del siglo pasado, con consolas originales de cada época. Ah, y el mueble de *Computer Space* de 1971 también atrae muchas miradas.

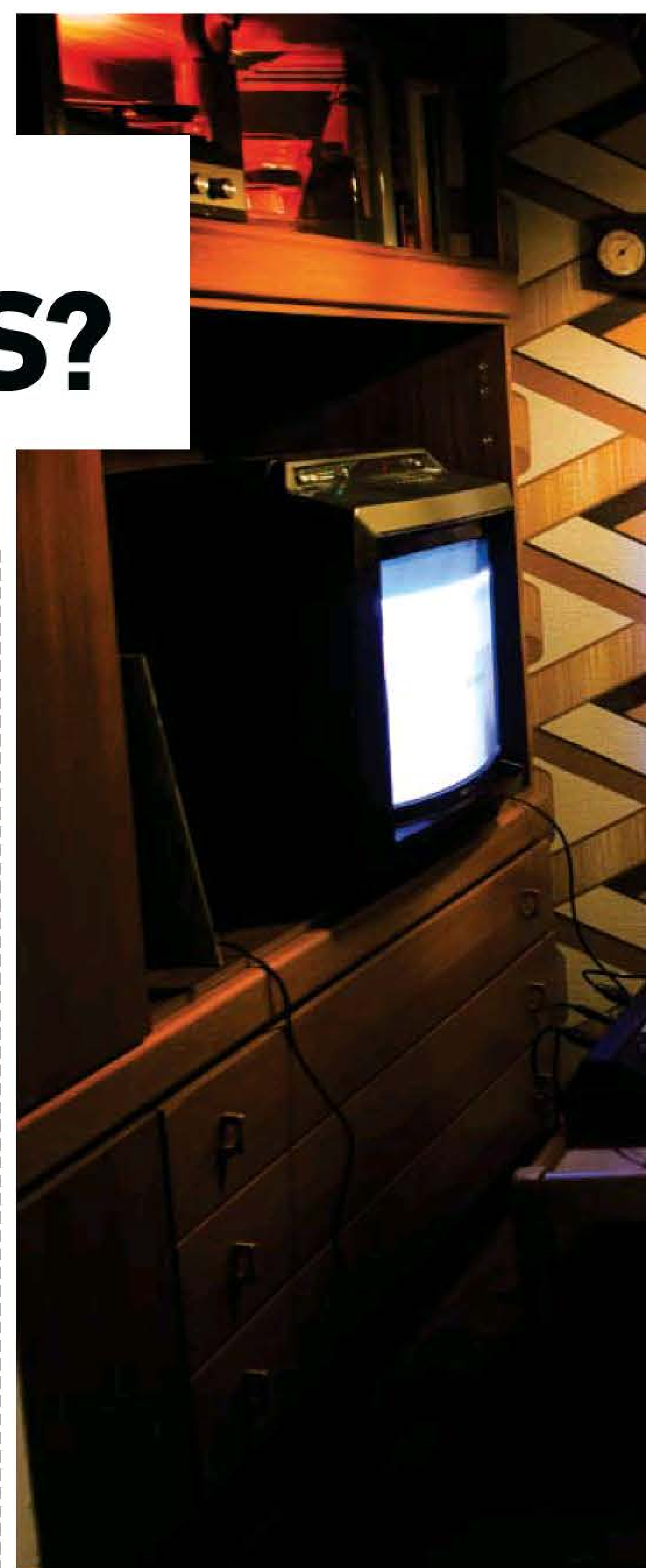
Otra atracción es la PainStation, una versión de *Pong* en la que si pierdes sufres un castigo físico, con descargas eléctricas y látigos. También estamos muy orgullosos de nuestra réplica de *Nimrod*, el juego de 1951, y del pad gigante de NES que controla una NES real, gigante también. Y tenemos que presumir de las exposiciones temporales que acompañan a la colección permanente, claro.



Y de todo esto, ¿qué tenéis en marcha, para que el público juegue con ello?
Funcionan y se puede jugar con todas las máquinas del salón recreativo, las que están en las salas que recrean habitaciones del pasado y las de las exhibiciones temporales. Además, tenemos dos salas en las que vamos rotando recreativas de nuestra colección. En la exposición permanente se muestran 150 vídeos con entrevistas y reportajes, y además hay máquinas interactivas que permiten probar títulos asociados a temáticas concretas, del estilo de juegos indies, los juegos como arte, o la evolución de los gráficos. Por último, también ponemos a disposición del visitante interfaces de control un poco menos habituales, como una bicicleta estática con la que puedes jugar a un juego de carreras, o alfombrillas de baile para juegos de baile.

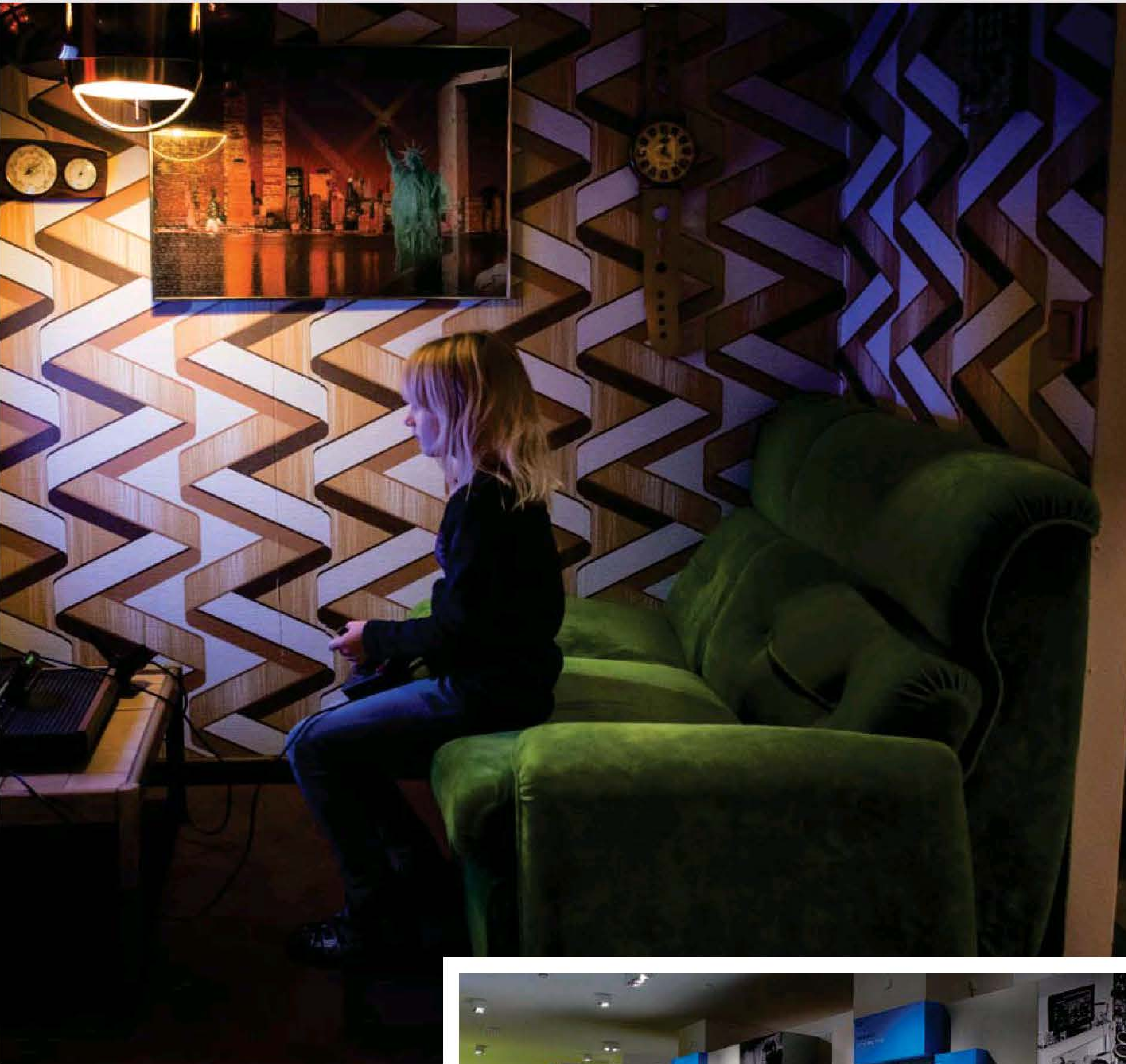
¿Ha crecido el museo desde que abristeis? ¿Es posible, de hecho, ampliarlo?
El espacio del que disponíamos cuando abrimos en 1997 era bastante limitado. Desde 2011, cuando nos movimos a la ubicación actual, hemos duplicado el espacio expositivo reciclando salas anejas que no se utilizaban. Si quisiéramos ampliar todavía más, tendríamos que mudarnos a otro sitio. El fondo del museo es otra historia, el archivo no es accesible para el público general. La mayor parte está en el sótano del museo, pero tenemos almacenes en otras partes de la ciudad.

¿Sigue creciendo la colección del museo, seguís sumando elementos a la exposición?
Sí, diariamente. Normalmente no añadimos ningún contenido a la exposición sin un marco narrativo adecuado, sin una explicación de por



» Recreación de un comedor de la época. Imagen cortesía de Peter Ziesche.





qué es importante, pero la colección crece constantemente.

¿Qué horario tenéis, cerráis en vacaciones? Y, ¿cuándo es mejor visitaros?

Abrimos de diez de la mañana a ocho de la tarde todos los días del año, con solo dos excepciones, el 24 de diciembre, en que cerramos más pronto, y el 1 de enero, en que abrimos más tarde.

Lo mejor es visitar el museo en temporada baja, de noviembre a marzo. Para venir al museo es preferible usar el transporte público. La estación de metro más cercana es Weberwiese, de la línea U5, que pasa por la Estación Central de Berlín, la Puerta de Brandenburgo, la Isla de los Museos y Alexanderplatz.

¿Cuáles son las mayores atracciones del museo?

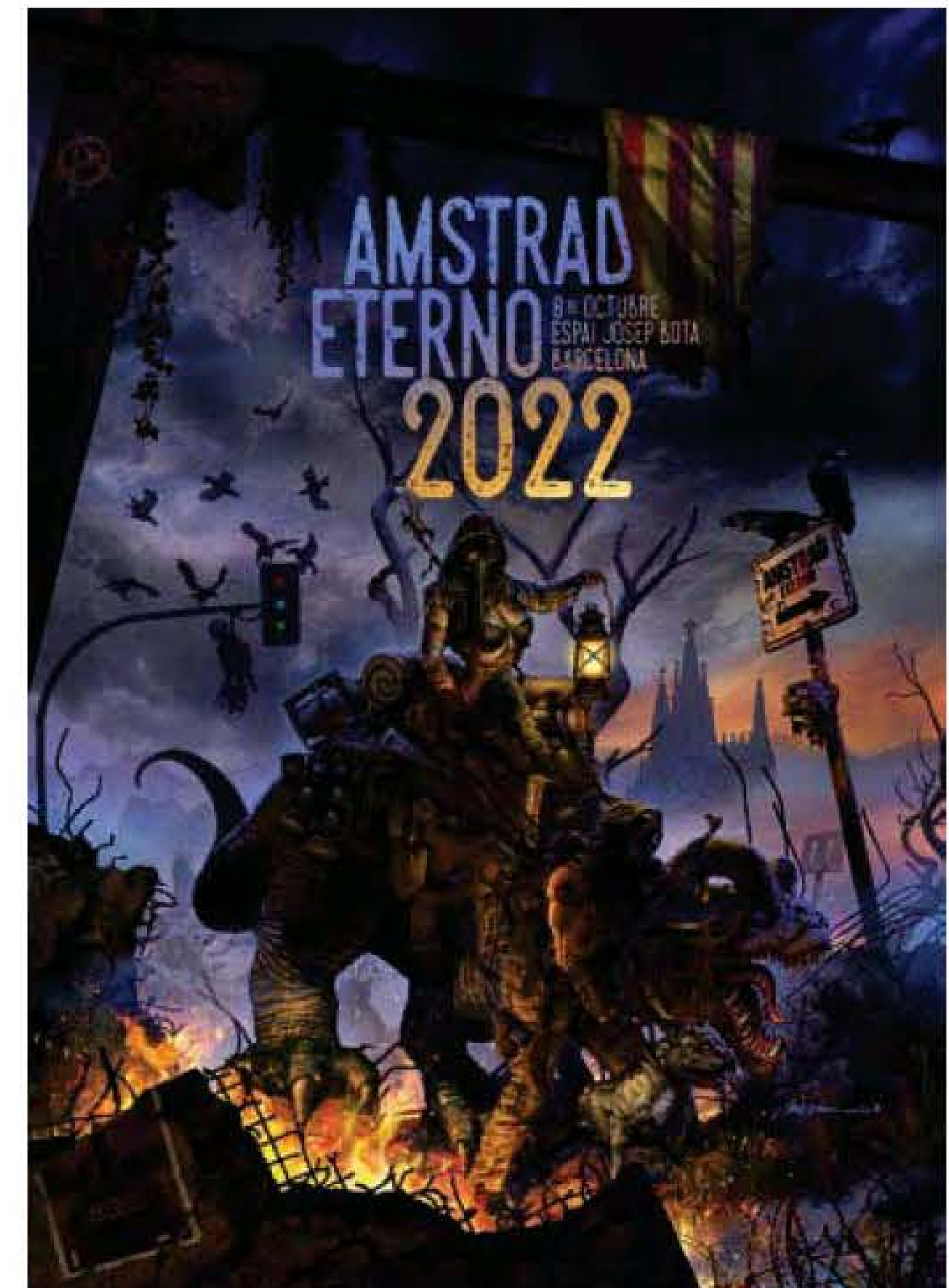
Como he dicho, la PainStation es muy popular, pero como no queremos que la gente se fije en un aparato en particular, podemos decir que el salón arcade en conjunto es lo que reúne más público, así como las habitaciones de época. También se concentra mucha gente en los juegos de las exhibiciones especiales, y siempre hay alguien bailando en la alfombrilla de baile.



» Sala de exposición. Imagen cortesia de Jörg Metzner.

¿Qué tipo de público tiene el museo? ¿Se lo pasan bien los millennials que os visitan?

El grueso del público se compone de visitas escolares y visitas guiadas, seguidas de familias. La edad media de nuestros visitantes tiende a ser menor que la de otros museos, pero también es verdad que vienen muchos abuelos con sus nietos. Diría que, en términos generales, nuestro público representa a la media de la ciudadanía. ✱

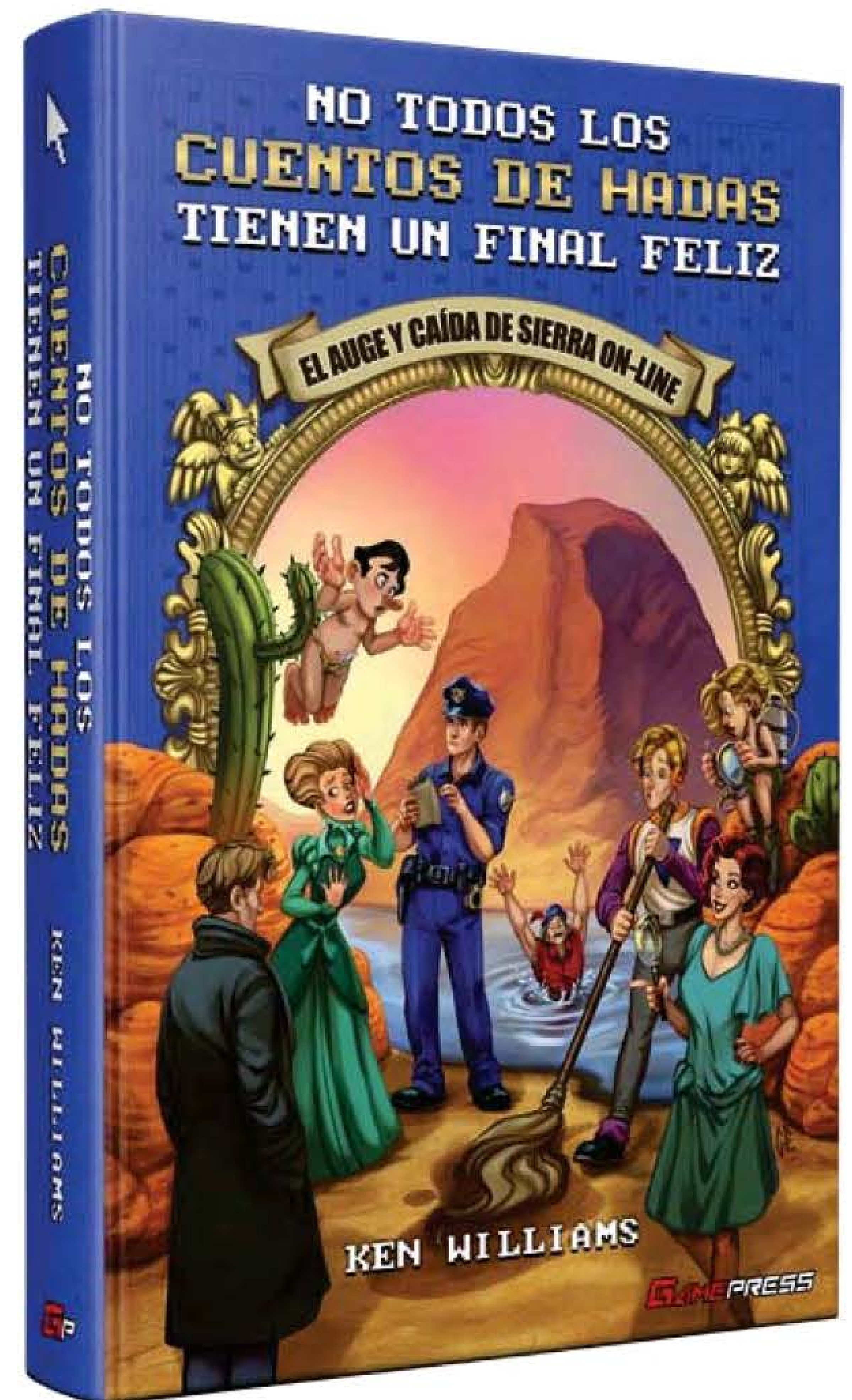


¡VUELVE AMSTRAD ETERNO!

El 8 de octubre, en horario de diez de la mañana a ocho de la tarde, se celebrará nuevamente organizada por el colaborador de Retro Gamer Atila Merino 'Blackmores', la sexta edición de Amstrad Eterno, en el local Espai Bota del recinto de Fabra i Coats del barrio de Sant Andreu de Barcelona (la entrada es gratuita). Desde la organización avisan que será la última edición de este evento, así que van a poner toda la carne en el asador para dejar satisfechos a los visitantes: habrá al menos veinticinco charlas con antiguos miembros de Dinamic, Ópera Soft, Topo Soft o Zigurat, exposición, zona de juegos y representación de otros ordenadores de 8 bits, ya que se ha invitado a representantes de otras ferias y desarrolladores homebrew de Spectrum, MSX o Commodore. Además, en el marco de la reunión se hará entrega de los premios internacionales Amstrad Eterno a los mejores juegos de Amstrad CPC publicados durante el año 2021. ✱

LITERATURA LÚDICA

Leer y jugar, todo es empezar



NO TODOS LOS CUENTOS DE HADAS TIENEN UN FINAL FELIZ

Este de aquí arriba no es un chascarrillo que se nos haya ocurrido para describir un libro, es el título propiamente dicho del texto firmado por Ken Williams y que por fin nos llega en castellano de la mano de Game Press. Ken se aburría durante el confinamiento, y Roberta le sugirió que escribiera unas memorias de Sierra para distraerse. Suculentas anécdotas de la época dorada de la compañía (como esa que involucra a Bill Gates), tejemanejes, imágenes, fotos, todo lo que recuerda y quiere contar el marido de Roberta Williams acerca de la empresa de la que salieron *King's Quest*, *Space Quest* o *Leisure Suit Larry*. ¡Y todo ello, solo por 25 lereles! Por cierto, parece que la pandemia ha venido bien a algunos: Roberta y Ken se han sacudido el letargo y han anunciado su retorno a la industria del videojuego con un reboot de *Colossal Cave* bautizado *Colossal Cave 3D Adventure*, y que aparecerá en Mac, PC y Oculus Quest 2.



¡BOLA EXTRA! LA HISTORIA DEL PINBALL EN ESPAÑA



De la mano de Dolmen nos llega un Verkami no muy amenazante: independientemente del dinero que se recaude por adelantado, el libro se va a publicar. Y lo celebramos porque se trata de un título que no puede faltar en las estanterías de nadie, ya sea aficionado a los juegos de 16 bits, a los ordenadores domésticos o un seguidor hardcore de *Sensible Soccer*. Txus Algora recoge un trabajo de años en el que, a partir de una base de datos que pretendía simplemente registrar todas las máquinas de pinball fabricadas en nuestro país, ha recopilado información, imágenes y publicidad de las compañías y de los diferentes modelos que produjeron, e incluso los planos de algunos de aquellos petacos. El Verkami da acceso a recompensas relacionadas con las máquinas del millón; se puede acceder al mismo desde https://www.verkami.com/projects/33388-bola-extra o dolmeneditorial.com.



RETROHOBBY
Volumen 8



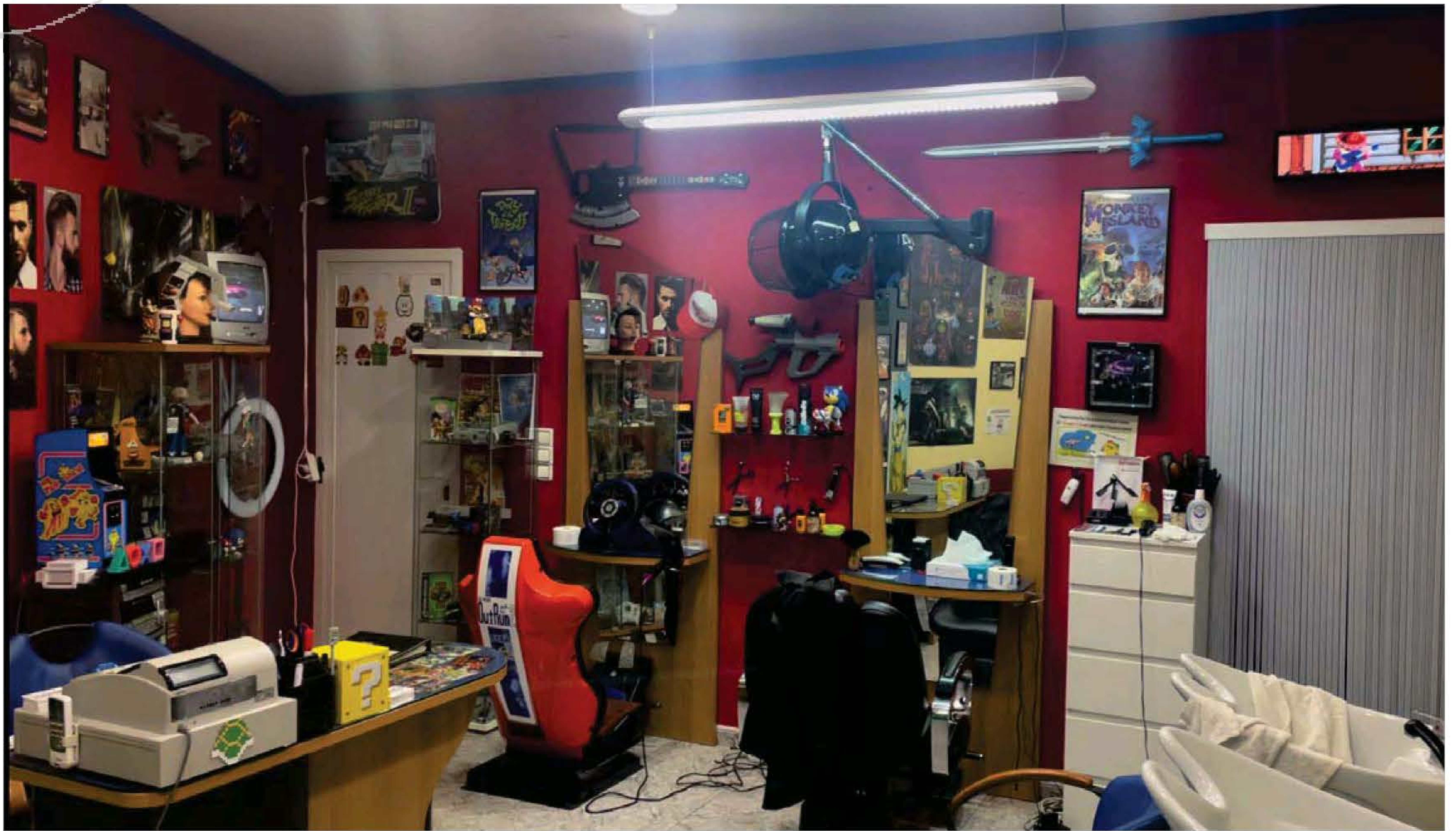
¡Ya a la venta!

Por los expertos de HOBBY CONSOLAS

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO MÁS CERCANO Y EN VERSIÓN DIGITAL

zinio K+ KIOSKO Y MÁS

Y en store.axelspringer.es



QUE LA ALOPECIA NO TE LIMITE, VISITA LA BARBERÍA DANI STYLE

Nos ponemos al habla con Dani, dueño de la barbería Dani Style de Zaragoza (Conde de la Viñaza, 16; @barber_retrogamer_danistyle en Instagram), para que nos cuente en qué consiste su negocio, que aúna sus dos pasiones.

■¿Qué tienes en exposición en la barbería?
Originalmente son tres vitrinas, con diecisiete máquinas: hay de todo, Dreamcast, Spectrum, Game Gear, Mega Drive, Nintendo 64, NES, Super Nintendo, Saturn, y una Playstation conectada en una televisión de tubo. Aparte, tengo discos de vinilo de las bandas sonoras de *Tetris* y de *Super Mario Land*, el de Game 40 de Guillem Caballé, placas de recreativas, de *Tetris*, *Street Fighter*, *Super Pang*, y marquesinas, posters, y fotos de los últimos recreativos que hubo en Zaragoza. Tengo un sillón de barbería normal y luego un asiento del arcade original del *Out Run 2006* que sorprende a mucha gente al entrar.

■Creo que se puede jugar con la recreativa que tienes, ¿la gente la usa, se queda jugando después de que les cortes el pelo?
Sí, la tenía con una Neo Geo MVS con *Puzzle Bobble*, pero venían tantos clientes preguntando por otros juegos, *Out Run*, *Tetris*, *Street Fighter*, que le puse una Pandora's Box. El eslogan es "Barber Retro Gamer, córtate y juega", y ya sea antes o después la gente se echa unas partidas, completamente gratuitas.

■¿Los clientes más jóvenes aprecian la colección, o solo la estiman de verdad los de mediana edad?
Hay gente joven que por edad no conoce [estas máquinas], y les hago un pequeño tour histórico, para que sepan de dónde provienen sus consolas actuales. Hay chavales a los que les mola, porque se lo han inculcado sus padres, o porque ellos mismos han indagado. Los jóvenes suelen jugar, cuando se ponen a darle con sus padres a *Astérix*, *Tortugas Ninja* o *Final Fight* se pegan unas viciadas que no veas. Estoy contento con eso.

Conocí los juegos mediante un MSX, y luego mi padre me regaló una Game Gear. Hasta 2002 vendía la consola que tenía para comprar la siguiente generación, pero desde 2002, y con *Final Fantasy VII*, que fue el juego que me marcó, empecé a coleccionar y tengo una colección bastante maja con juegos de muchas plataformas. Así que me planteé mezclar mis dos hobbies, la barbería y el coleccionismo retro. En España no existe una barbería que se dedique expresamente al tema del retro. Hay barberías con recreativas, pero con muebles modernos, con pantalla plana… Me quise diferenciar con eso, con los videojuegos de los ochenta - noventa, y el mundo arcade. *



» El rincón de la recre, uno de los más visitados en la Barbería Dani Style.

PIEPACKER HA MUERTO, ¡LARGA VIDA A JAM.GG!

Jam.gg es, en esencia, un servicio de juego online que permite crear una sala de chat, arrastrar dentro uno de nuestros títulos clásicos favoritos, y compartir la partida con todo aquel que quiera seguirnos. Nos ponemos en contacto con Alice Nahon, directora de Marketing y Relaciones Públicas de la empresa para que nos cuente en qué consiste su proyecto, en qué cambia respecto a Piepacker y cuáles son su planes de futuro.

■Da la sensación de que Jam.gg es una forma de simplificar y hacer más accesible la filosofía de Steam, sobre todo si llega a funcionar bien desde los teléfonos móviles. ¿Es Steam la competencia?

No buscamos competir con plataformas como Steam, en tanto que creo que cubrimos otro tipo de necesidad: socializar mientras juegas. Ponemos el énfasis en las interacciones sociales, en que los jugadores se lo pasen bien jugando unos con otros, y ponemos a su disposición un espacio libre, abierto y relajado en el que se puedan divertir. Por eso estamos concentrados en desarrollar las capacidades sociales de la plataforma, como salas públicas, o tablones de anuncios para las distintas comunidades, que estarán pronto disponibles. En esencia, queremos crear y alimentar un ecosistema para jugadores, desarrolladores y creadores, que quieran divertirse jugando pero también quedando.

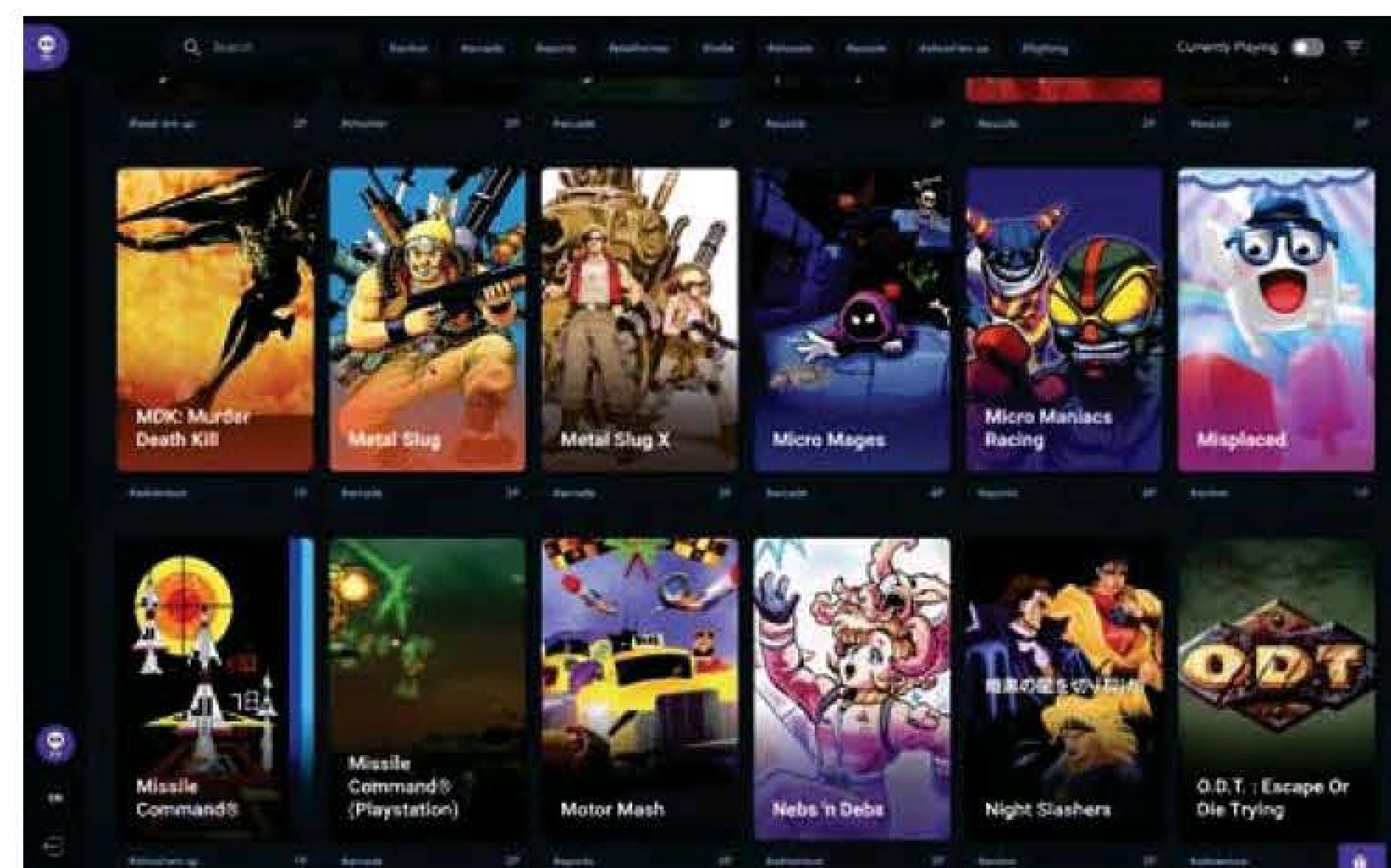
■Uno de los detalles que más llama la atención es la posibilidad de conectar con usuarios de otros continentes, ¿en qué otros países está disponible la plataforma? ¿Funciona de hecho esta interconexión, o los usuarios de un país suelen agruparse juntos? (En este caso, supongo que lo harán así por comodidad horaria).

Hemos diseñado la plataforma para que sea lo más accesible posible, y ahora mismo está disponible prácticamente desde cualquier sitio en el que dispongas de Google Chrome y puedas conseguir una conexión decente a internet. Al principio nos centramos en Estados Unidos y Francia, y ahora, además de expandirnos en Europa, hemos lanzado el servicio en Brasil y el resto de América Latina. ¡Nos complace anunciar a vuestros lectores que ya tenemos más de dos millones de usuarios, con jugadores de todo el mundo!

■Ahora mismo tenéis títulos de SNK, Interplay, Atari, Team 17 e incluso de la española Gaelco, ¿qué planes tenéis para expandir el catálogo próximamente?





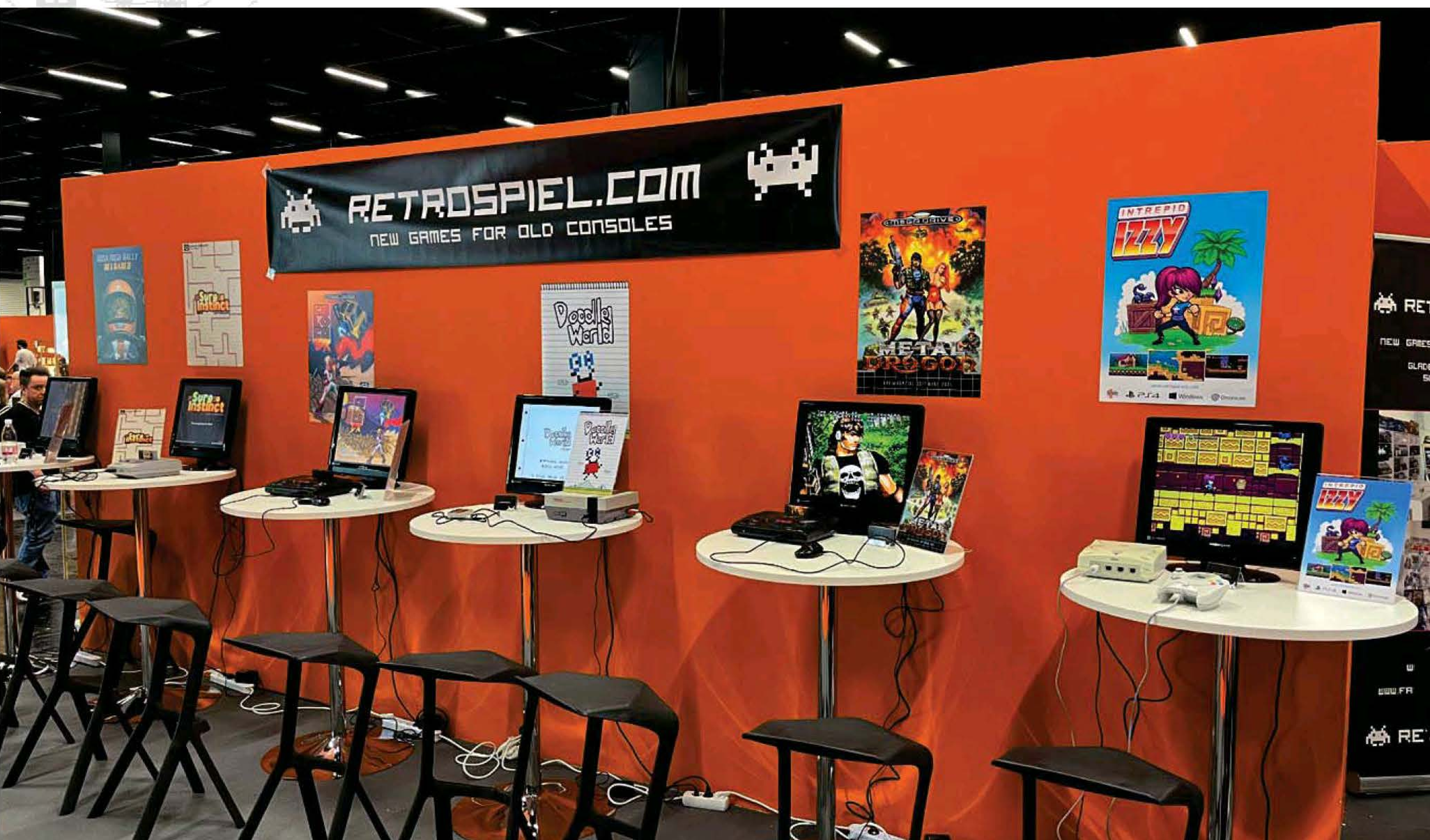


» La oportunidad de socializar mientras se juega, sin duda una de las claves del servicio.

Cuando crean una sala pública de Jam.gg, los jugadores pueden elegir el idioma y el tono de la sala. El resto de usuarios evalúa si eso les pilla lejos y decide en consecuencia. Puedes jugar virtualmente con gente de cualquier parte del mundo: tenemos unos cuantos espacios en que se reúnen jugadores estadounidenses con australianos, por ejemplo.

Empezamos como Piepacker, y por entonces nuestro catálogo de juegos se centraba en títulos clásicos. El retrogaming será siempre parte de nuestro acervo, pero con el lanzamiento de Jam.gg nos abrimos a juegos más modernos. Nuestra intención es potenciar el espíritu social de la plataforma, así que queremos ampliar en los próximos meses el parque de juegos con party games, cooperativos y juegos de mesa. Ya hemos anunciado que *Overcooked!* y *Blazing Chrome* estarán disponibles a lo largo del año, ¡y detrás vendrán muchos más!

Queremos agradecer a Martin Moncalvillo de Best Vision PR que nos haya facilitado el contacto con Alice Nahon. ✱



GAMESCOM 2022: NOVEDADES PARA MÁQUINAS CLÁSICAS

Un selecto grupo de desarrolladores españoles expone sus trabajos en el evento europeo de videojuegos por antonomasia.

Dicen que "quien tuvo, retuvo". Pocos ejemplos más claros podemos encontrar de la validez de dicho refrán que nuestros amados sistemas clásicos. Nuestros viejos compañeros y compañeras en mil batallas, esas consolas y ordenadores que nos hicieron soñar, reír, disfrutar, y, por qué no, ayudaron a encontrar la vocación a muchos de los que leéis estas líneas, lejos aún de haber cumplido con su ciclo vital, siguen dándonos tremendas alegrías en forma de horas y horas de diversión. Más allá de matar marcianitos, comer cocos o rescatar doncellas en apuros, hace ya tiempo que las modernas herramientas de desarrollo ponen al alcance de prácticamente cualquiera con unos mínimos conocimientos la posibilidad de desarrollar nuestros propios títulos para las máquinas de nuestros amores.

Tal es la madurez de esta vibrante escena de desarrollo que, en selectos casos, traspasa el mero hobby, convirtiéndose en profesión, principal fuente de ingresos o, incluso aun manteniéndonos en niveles amateurs, codearse de tú a tú con esa explosión de creatividad llamada 'videojuego indie' o compartir espacio incluso con los grandes del desarrollo de la industria. Y así, como viene siendo tradición desde 2015, un selecto grupo de desarrolladores españoles contó con su propio espacio en la todopoderosa Gamescom.

Durante los pasados días 24 a 28 de agosto, los grupos 4Mhz, Kai Magazine y Tuxedo Games expusieron al público de la feria alemana algunos de sus trabajos, terminados y en proceso, en el coqueto espacio reservado para la ocasión por la gente de Retrospiel. La tienda de videojuegos clásicos especializada en nuevas creaciones para máquinas clásicas, año tras año, toma por méritos propios un lugar destacado dentro de los expositores y actividades ubicados en la llamada 'zona retro' del pabellón 10.2 del Koeln Messe. En estrecha colaboración con Haus der Computerspiele, organización dedicada a la preservación y difusión de la cultura del videojuego clásico ubicada en Leipzig, Retrospiel muestra, edición tras edición, una selección de los mejores títulos para máquinas clásicas desarrollados en la actualidad reservando, como no podía ser de otra manera, un prominente espacio para títulos desarrollados en nuestra tierra.

A la llamada de Retrospiel acudieron prestos la gente de Tuxedo Games. En plena efervescencia desarrolladora, el grupo presentaba al gran público alemán su próxima gran apuesta: *Coloco DX*. Nacido de la mente de Manu Segura y desarrollado originalmente para ZX Spectrum utilizando la archiconocida Churrera de The Mojon Twins, *Coloco DX* presentaba sus credenciales en la veterana Sega Mega Drive con un aspec-



» Relax entre campeonato y campeonato con *Chain Break*.


» *Coloco DX* luce así de bonito.

to gráfico completamente remozado que desprende pura esencia 'indie', sin nada que envidiar a esos títulos modernos de los todopoderosos PC que pretenden imitar una estética pixelada. Con diferentes planos de scroll, animaciones soberbias y una jugabilidad a prueba de bombas, *Coloco DX* hizo las delicias del público asistente gracias a su espíritu puramente arcade y su acción directa. Por desgracia, el tremendo ruido ambiente impidió disfrutar de las pegadizas melodías musicales a cargo de David 'Davidian'. Los alemanes no saben lo que se han perdido. Para sorpresa del grupo desarrollador, Retrospiel reservó nuevamente un espacio para *Chain Break*; título que, por cierto, ya fue protagonista del estand de Retrospiel en la anterior edición de la Gamescom.

Kai Magazine contó también con un hueco para mostrar al público las bondades de su *Metal Dragon*. Desarrollado también para la consola de Sega, el juego nos sumerge de lleno en una ensalada de disparos y explosiones al más puro estilo de clásicos como *Commando* o *Ikari Warriors*. A pesar de alguna pequeña y puntual ralentización al llenarse la pantalla de innumerables elementos simultáneamente, la trepidante acción, los gráficos cuidados y esos 'bosses' gigantes de final de fase llamaron y para bien la atención del respetable reunido alrededor de la icónica máquina japonesa.

Por último el equipo de 4MHz, haciendo una vez más gala de su buen hacer a la hora de planificar el trabajo, realizaba la gran puesta en escena de su próximo gran éxito. Tras cuatro años de intenso desarrollo, este grupo de veteranos desarrolladores, con grandes títulos a sus espaldas como *Operation Alexandra* o *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc*, presentaba las novedades de su esperado *Malasombra*. El título, cuya puesta en largo tuvo lugar precisamente en la anterior edición de la Gamescom, mostraba el resultado del trabajo realizado por estos artistas del píxel y el byte, con un mapeado enorme, unas melodías pegadizas, una jugabilidad ajustada al milímetro y un trabajo gráfico exquisito que parece reventar todas las limitaciones de la máquina y que, precisamente, resultó ser un imán para los más pequeños.

Buena prueba del atractivo de estos títulos de nueva creación para sistemas clásicos fue la masiva afluencia de público. Durante la duración del evento, muy especialmente durante el intensísimo fin de semana con un aforo absolutamente a reventar, las máquinas estuvieron permanentemente ocupadas con incluso alguna que otra cola para poder ponerle la mano encima a los pads, incluyendo alguna leve protesta cuando algún jugón le pillaba el gusto a un juego largo y complejo como *Malasombra* y pasaba una hora sin levantarse del asiento. La cercanía a la 'isla indie', dónde pequeñas y no tan pequeñas empresas exponían los futuros grandes éxitos del videojuego independiente, redundó nuevamente en un tremendo espaldarazo para el videojuego clásico entre generaciones más jóvenes quienes, lejos de venir obligados por el progenitor pesado de turno que quiere mostrarles esos nostálgicos sistemas, se sentían atraídos por esos gráficos pixelados que ya no se les presenta como algo obsoleto sino todo lo contrario, certificando que, más allá del hobby o la afición, los desarrolladores españoles se codearon de tú a tú con el lado profesional del sector. ✱



» Calma antes de la tempestad en *Metal Dragon*.



» Sumergiéndose en el colorido mundo de *Malasombra*.

EDUARDO SÁENZ DE CABEZÓN

"ESTAS MÁQUINAS TRANSFORMARON LA GENERACIÓN QUE NACIÓ EN LOS SETENTA"

Matemático, profesor en la Universidad de La Rioja, autor de varios libros sobre matemáticas y ciencia, creador del exitoso canal de YouTube Derivando, presentador del programa televisivo Órbita Laika… y también, Retro Gamer. Porque toda la labor de Eduardo Sáenz de Cabezón como divulgador de las matemáticas y la ciencia mediante monólogos, espectáculos en vivo, y siempre con mucho humor... comenzó con un Spectrum.

"Hice matemáticas casi de rebote", explica Eduardo. "Desde los doce o trece años me gustaba mucho la informática. Tenía un Spectrum, y programaba. Hicimos un par de jueguitos muy de andar por casa, uno por supuesto de naves, y otro de baloncesto. Y a partir de ahí, pensaba: 'a lo mejor no estaría mal dedicarme a la computación'. No había como tal una carrera de computación, aunque me dijeron que en matemáticas, en los últimos cursos, aprendías a programar en serio. Y como también me gustaban mucho las matemáticas, para allá que fui".

Eduardo desarrolla esta historia, relatando que en su instituto, "la asignatura de informática estaba muy ligada a las matemáticas. Aprendimos a programar bucles con números en ordenadores Dragon 32. Y además mi padre, creo que esto fue en el 83, nos compró un Spectrum. Éramos cinco hermanos, y sobre todo con uno de ellos que es un año más joven que yo, con quien compartía todas las aficiones, empezamos a gastarnos las pagas casi exclusivamente en discos de Heavy, y en juegos", recuerda.

Y prosigue: "El primer juego que vi potente fue The Hobbit, la aventura conversacional. Éramos muy aficionados a los juegos de rol, la fantasía… y me flipó. Era todo tan misterioso. Lo jugábamos en grupo, ¡prueba esto, haz lo otro! Hasta entonces yo había jugado a Horacio, al Manic Miner, al Jet Set Willy, al que eché más horas que el reloj", rememora Eduardo con cariño.

"Sabrewulf es mi juego favorito, sin duda", asegura con rotundidad. "Tenía el nivel de dificultad muy ajustado: no era trivial pasártelo, pero tampoco imposible. Era uno de sus aciertos. Lo que hacían en Ultimate me gustó mucho: Jetpac, Atic Atac… Y aunque todo el mundo flipó con Knight Lore, a mí no me mató. Me gustaba mucho más jugar Sabrewulf. Y hubo uno que me gustó mucho, y no fue nada famoso, de una empresa que se llamaba Hewson: Firelord.

"De juegos españoles, el primero al que me vicié fue a La Pulga. Lo jugué mogollón", continúa Eduardo relatando su historia lúdica, que percibimos implantada en él de manera muy presente, muy viva. "Los de Psion, los de Investrónica, me encantaban. Y los de Dinamic, claro: me gustaba mucho el Abu Simbel, y uno que era un poco más tonto que no llegó a tener tanto éxito, Phantomas. Dinamic tenía algo, que eran aquellas portadas alucinantes de Azpiri. La de Nonamed, buf. hace poco tuve la oportunidad de ver el original, y se me caían los lagrimones".



Inevitable reflexionar sobre la magia de aquella época, y qué la hizo posible. Eduardo lo tiene claro: "las características de aquellas máquinas hicieron mucho. En mi caso el Spectrum, en el de mis amigos entonces, el Amstrad, el Commodore, MSX… era una tecnología totalmente sorprendente, y entró en las casas. Estaba en tu cuarto, en tu habitación, en mi caso junto a los pósteres de Heavy Metal. Que se pudiera jugar, igual que en los recreativos, pero en tu casa. Y luego ya el hecho de que tú pudieras intentar emular aquello y hacer pequeños juegos, pequeños programas… me explotó la cabeza. Me encantó. Era un mundo que se estaba empezando a inventar, y la base de la cultura popular de estas últimas dos décadas".

"Las capacidades de programación en aquella época eran alucinantes", afirma Eduardo con rotunda admiración. "Optimizar la forma en cómo se compila C, elegir las instrucciones para que la compilación de C sea más eficiente en términos de memoria. Estas artesanías ahora mismo no se estilan tanto en programación, pero sé que hay profesores que utilizan estas máquinas para enseñar a programar con esta finura de escasez de recursos, necesaria no en todos, por suerte, pero sí en algunos ámbitos". Tantísima sabiduría que inferir de aquellos tiempos. Así lo argumenta Eduardo: "hay que superar cierta barrera de prevención. Hemos pasado por toda una educación estética en lo informático, y estas cosas pueden parecernos cutres. Pero si se pasa esa barrera, alucino con los niveles de dificultad y la jugabilidad de los juegos de entonces. Ahí hay mucho que aprender para la gente que diseña juegos ahora".

"Hay una cosa que no se debe olvidar nunca", extiende Eduardo, "y es que cuando estás jugando, esencialmente y subjetivamente, estás jugando. Sobre todo, y antes que nada. Y que jugar es una actitud, sobre todo, infantil. De alguna manera eres un niño, un niño que juega. Un niño que juega, lo que quiere es sorprenderse. Y se sorprende porque tiene todavía esa ingenuidad. Al enfrentarse a esos juegos con tal ingenuidad, y si los juegos te la acompañan, te permite tener esa experiencia infantil, en el mejor sentido de la palabra".

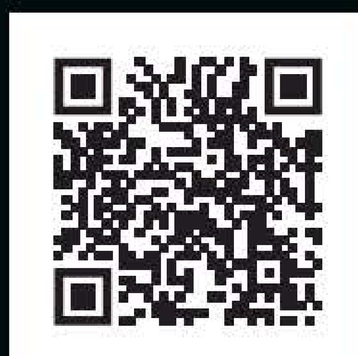
Y no lo dudemos: Eduardo Sáenz de Cabezón sigue jugando, continúa disfrutando hoy día sus títulos ochobiteros favoritos. "Juego a juegos de Spectrum en emulador. Y cuando me atasco mucho, acudo a las revistas. Tengo mogollón de MicroHobby, y voy ahí a mirar las cosas, no en internet. Y no por mantener ese rollo artesanal, por reproducir aquello en estos tiempos, sino porque es lo que me sale", explica.

"En mi investigación, me dedico a las matemáticas computacionales. Es decir, enseño a los ordenadores a hacer matemáticas abstractas. De alguna forma, se ha cerrado el círculo; esta es la historia de a qué me dedico, y un poco por qué me dedico a ello", concluye Eduardo su relato de pasión lúdica, tan intrínsecamente ligado a lo profesional. Y viceversa. *

Computer Hoy

EL RECOMENDADOR DE COMPUTER HOY





Portátiles, móviles, tablets, smartwatches y auriculares. Si estás hecho un lío, te ayudamos a elegir. **Ponnos a prueba.**

http://computerhoy.com/recomendador

Los mejores juegos retro te esperan en Nintendo Switch Online, la suscripción que da acceso a un creciente catálogo de más de cien juegos clásicos de NES, SNES, N64 y Mega Drive. Inicia ya tu prueba gratuita de siete días para redescubrir tus juegos favoritos como nunca antes: con modo TV y portátil, guardado de partida instantáneo, opción de rebobinado, juego en línea y muchas ventajas más.

¡SACA TODO EL PARTIDO A TU SWITCH CON NINTENDO SWITCH ONLINE!

SUSCRIPCIÓN ESTÁNDAR

- Acceso instantáneo a más de cien juegos de NES y SNES por 19,99€ al año (¡1,67€ al mes!)
- Un catálogo en constante expansión con sagas como *Zelda*, *Mario* o *Kirby*.
- Guardado de partida instantáneo y rebobinado.
- Juego online en una amplia selección de juegos retro (hasta cuatro jugadores en N64).
- Juego online en todos los títulos de Switch compatibles.

¡Cientos de horas de diversión al instante!

SUSCRIPCIÓN NSO + PAQUETE DE EXPANSIÓN

- Por solo 39,99€ al año, todo lo anterior y además…
- Acceso instantáneo a un catálogo creciente de títulos de N64 y Mega Drive.
- Selección de contenido descargable de pago de juegos de Switch.



¡DALE BOLA A KIRBY!

Lleva treinta años entre nosotros, pero nuestro amor por Kirby sigue tan intacto como el primer día. Y ahora, gracias a Nintendo Switch Online, podemos rememorar aquellas citas que lograron robarnos el corazón. Y es que Switch es la consola con más juegos de Kirby de la historia. ¡Cómo no vamos a amar a esta bola rosada!

● N64 ● NINTENDO ● 2000 ● PLATAFORMAS

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

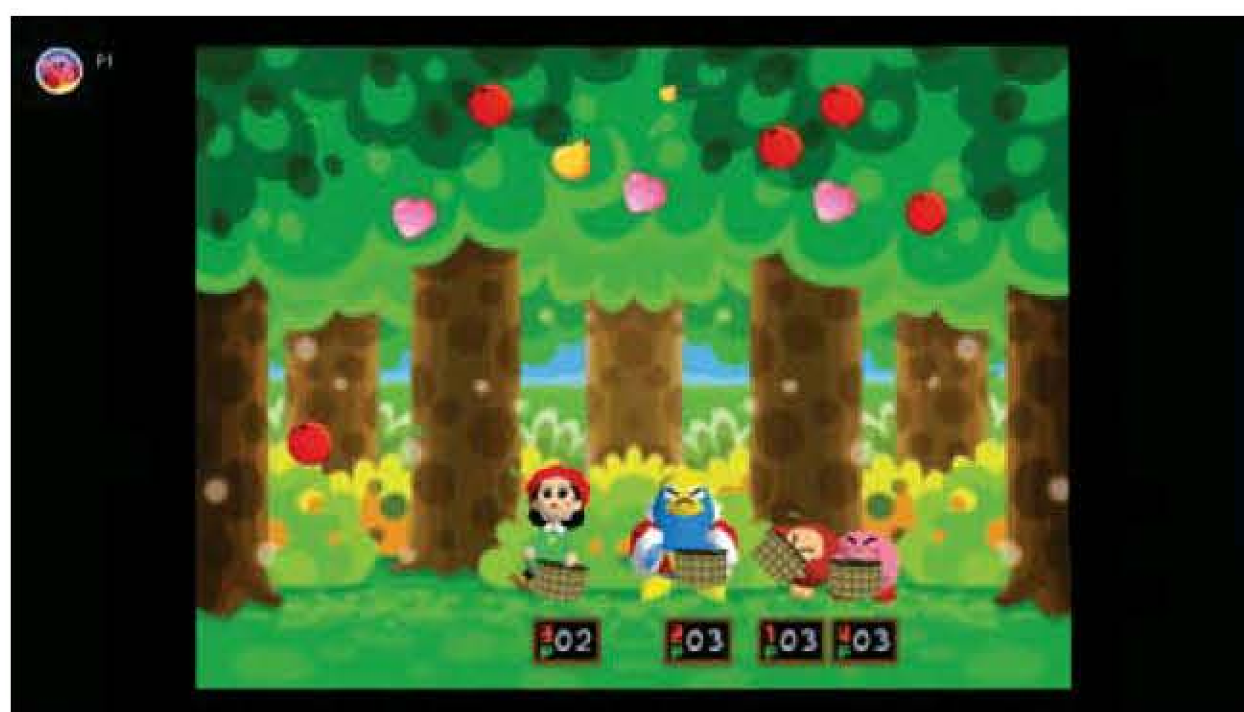


Tras deleitarnos con sus encantos pixelados en anteriores juegos, Kirby se atrevió a dar el salto a las 3D en N64, protagonizando una aventura preciosa en lo artístico, pero que mantenía el estilo al que nos tenía acostumbrados. Ambientado en el planeta Ripple Star, en *Kirby 64: The Crystal Shards* nos enfrentábamos a Dark Matter en una aventura de desarrollo lateral repleta de saltos, secretos por descubrir y, por supuesto, de habilidades de lo más variopinto. De hecho, una de las grandes novedades fue que, por primera vez, Kirby podía absorber dos poderes para crear numerosas combinaciones que permitían afrontar cada nivel de multitud de formas diferentes. Unos divertidos minijuegos, en los que podían participar hasta cuatro jugadores, pusieron la guinda a un título inolvidable y que resulta indispensable para los fans de la bola rosada. En su versión para Switch, que podemos disfrutar gracias al Paquete de Expansión de Nintendo Switch Online, *Kirby 64: The Crystal Shards* es una auténtica joya, ya que nos permite rememorar con la máxima calidad esta gran aventura, que además puede ser jugada en cualquier parte gracias al modo portátil y también compartir sus minijuegos con hasta tres amigos. ¡Quién nos iba a decir en el 2000 que tendríamos una N64 en el bolsillo!

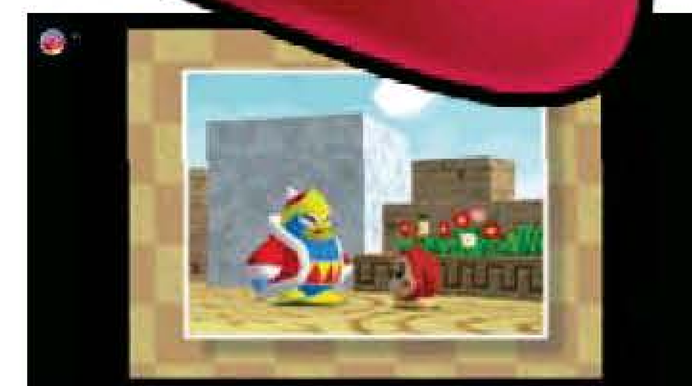


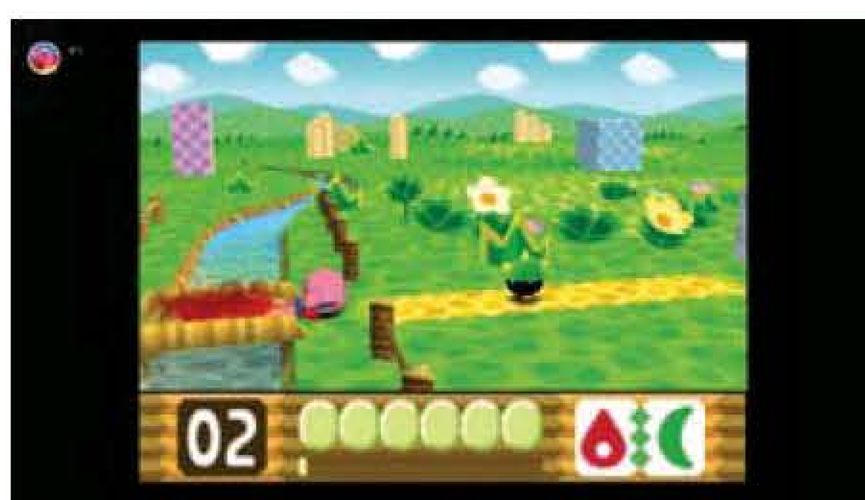
» Combinar poderes crea habilidades realmente geniales.




» Los divertidos minijuegos se pueden jugar con tres amigos.







» Los gráficos en 3D son una auténtica delicia.



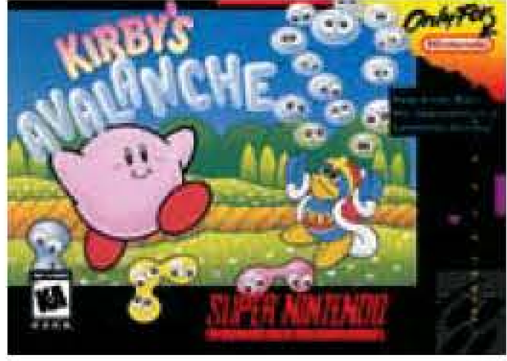
» Saltos, combates, exploración... ¡Kirby total!



» No faltan los personajes clásicos de la serie.

● SNES ● NINTENDO ● 1995 ● PUZLES

KIRBY'S AVALANCHE



Lanzado en Europa como *Kirby's Ghost Trap*, en este juego, la bola rosa cambió radicalmente de tercio para centrarse en unos divertidísimos puzles "de bolas de colores" que tan de moda estaban en la época. Inspirado en la serie *Puyo Puyo*, en *Kirby's Avalanche* nuestro objetivo era agrupar estratégicamente las "blobs" de colores que iban cayendo en nuestro lado de la pantalla para, así, ir despejándola y, de paso, lanzar fantasmas que hacían la puñeta a los distintos rivales. Todos ellos eran viejos conocidos del universo de Kirby y, a lo largo de dieciséis niveles, no nos ponían las cosas nada fáciles. El impagable modo para dos jugadores, en el que los piques estaban garantizados, sigue siendo uno de los puntos fuertes del juego también en su versión para Nintendo Switch Online, que, una vez más, nos sorprende con una adaptación totalmente perfecta y que, gracias a la endiablada jugabilidad del original, sigue siendo un juego realmente divertido.



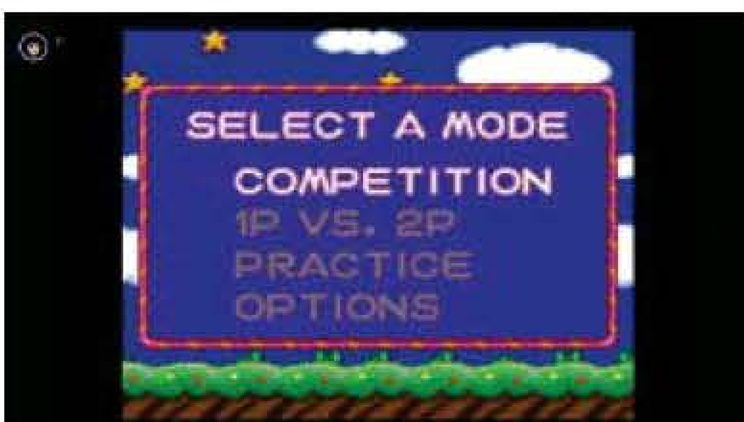
» Los puzles 'a lo *Puyo Puyo*' son los protagonistas absolutos de este título de Kirby.



» La historia se nos relata entre fase y fase.



» Los enemigos son conocidos de la serie.



» Hay tres modos de juego disponibles.



» A dobles, es diversión en estado puro.



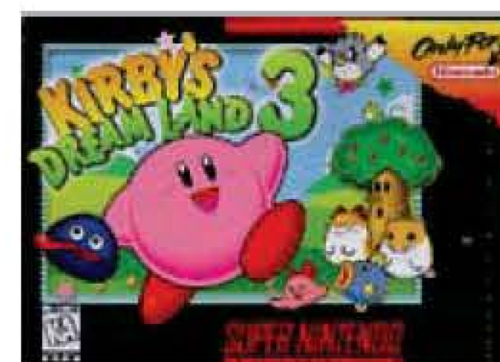
» Los nuevos amigos amplían las posibilidades.



» Copiar habilidades vuelve a ser un puntazo.

● SNES ● NINTENDO ● 1997 ● PLATAFORMAS

KIRBY'S DREAM LAND 3



La secuela del genial *Kirby's Dream Land 2* saltó de Game Boy a los circuitos de SNES para regalarnos uno de los últimos y más bonitos juegos del catálogo de la consola de 16 bits. Eso sí, solo en Norteamérica y Japón, ya que originalmente no fue lanzado en Europa. En su nueva aventura, Kirby debía salvar su pacífico planeta, Pop Star, de unas nubes oscuras que habían tomado el control del Rey Dedede, una dura misión para la que contaba con la ayuda de seis amigos animales, tres de ellos totalmente nuevos. Junto a ellos, que le proporcionaban distintas habilidades, la bola rosada debía sacar a relucir las suyas propias, como correr, saltar, deslizarse o absorber los poderes enemigos para superar todos los niveles y, aún mejor, conseguir también las treinta estrellas corazón, indispensables para conseguir el final bueno. *Kirby's Dream Land 3* es un título que todo fan de Kirby debe jugar, algo que ahora podemos hacer gracias a NSO, también en su versión 'EX'.



» El uso del chip SA-1 de SNES permitió unos preciosos gráficos dibujados 'a mano'.



» El desarrollo es muy variado y con ritmo.



» Cada fase está llena de secretos.

>> Y TAMBIÉN DISPONIBLES...



KIRBY SUPER STAR

Este título de SNES supuso toda una revolución en la serie Kirby. Y, ahora, podéis disfrutarlo en Switch tanto en su versión original como en la 'EX', que desbloquea todo el contenido de inicio.



KIRBY'S DREAM COURSE

Kirby regresó a SNES para convertirse en una bola de golf en este spin-off, que nos exigía una gran habilidad y puntería. En NSO tenemos disponible la versión original y también una 'EX', más accesible.



KIRBY'S ADVENTURE

La segunda aventura de Kirby supuso su estreno en NES e instauró la habilidad de copia de habilidades, que se convirtió en seña de identidad de la saga. Todo un clasicazo que no debéis perderos.

LA HISTORIA DE

WONDER BOY

YA SEA PORQUE TE HAGA PENSAR EN UN CHAVAL QUE MONTA EN MONOPATÍN, O RECUERDES UN NIÑO QUE SE TRANSFORMA EN ANIMAL, LA SERIE WONDER BOY HA SIDO SINÓNIMO DE CALIDAD. HABLAMOS CON RYUICHI NISHIZAWA SOBRE EL SECRETO DE SU PODERÍO.

TEXTO DE NICK THORPE



» Ryuichi Nishizawa es cofundador de Westone y el creador de la franquicia *Wonder Boy*.

Tenemos pocas dudas de que en los años ochenta nacieron los auténticos héroes de los videojuegos. Los títulos de la década anterior a esa apenas habían tenido personajes identificables, y los más icónicos fueron los malvados Space Invaders. Los ochenta, sin embargo, nos trajeron a Pac-Man, Q*bert, Frogger y Donkey Kong. Sin competencia. Pero esos primeros ídolos no eclipsaron a las legiones de coches y naves espaciales de la noche a la mañana; incluso con media década transcurrida, lo normal era ver miríadas de deportistas y vehículos anónimos en papeles protagonistas. Fue en ese contexto que Escape, más tarde conocida como Westone, comenzó a desarrollar un juego sobre un pequeño chavalote que utilizaba un puñado de hojas para cubrirse las vergüenzas.

"Creo que fue en el verano de 1985 cuando empezamos a desarrollar *Wonder Boy.* En aquel entonces, *Gradius* era un exitazo muy famoso en los recreativos y los juegos de disparos eran la estrella de los salones arcade, así que elegí el género de la acción con desplazamiento lateral para nuestro primer juego como desarrollador independiente", recuerda Ryuichi Nishizawa, cofundador de Westone y creador de la serie *Wonder Boy.* "Por aquel momento no había muchos juegos con personajes potentes, y pensé que un título con grandes personajes saltando por la pantalla destacaría en cualquier recreativo. Como esperaba sucedería, *Wonder Boy* destacó bastante". En el juego encarnabas a Tom-Tom, según era mencionado en los comunicados ingleses, tratando de rescatar a su secuestrada novia Tina. En términos de mecánicas, esto significaba aventurarse a través de carreras de obstáculos plataformeros recogiendo fruta para mantener la salud, esquivando peligros como serpientes, caracoles o fuego, y luchando contra Jefes.

Una de las características más recordadas del juego fueron las mejoras que obtenías al romper huevos, entre las cuales podíamos encontrar hachas de piedra y un monopatín. "El concepto de juego original para *Wonder Boy* era básicamente un personaje principal que siempre corriera y no pudiera parar. Quería que el jugador disfrutara la acción de saltar en permanente estado de tensión", relata Nishizawa, ▶



» [Arcade] Las hachas de piedra hacen más fácil el trabajo, pero no tienes tiempo de pararte y apuntar.



» [Arcade] Si logras encontrar un hada, conseguirás ser temporalmente invencible.





» [Arcade] Gracias a quien en su momento dejara un monopatín en el tejado de Westone.

BOY, WONDER BOY

¿SON JUEGOS DE WONDER BOY, ESTOS JUEGOS DE WONDER BOY?

La historia de la serie *Wonder Boy* es bastante complicada. Y todo, por una sencilla razón: Westone era la propietaria de los diseños y el código del juego, pero Sega es dueña de la marca registrada *Wonder Boy.* Esto significaba que cualquiera podía licenciar los juegos de Westone para realizar conversiones, pero no podían llamarse *Wonder Boy.* La empresa que hizo esto con más frecuencia fue Hudson Soft; primero obtuvo la licencia del juego original para NES y MSX y lo llamó *Adventure Island.* Esta historia bien merece espacio propio, así que disfrútala en su apartado correspondiente "Una Nueva Aventura".

Hudson Soft licenció cuatro juegos más de *Wonder Boy*, todos para PC Engine y todos tratados como propiedades completamente ajenas. *Wonder Boy In Monster Land* se convirtió en *Bikkuriman World*, e incluía personajes que aparecieron en pegatinas regaladas con las galletas de chocolate Bikkuriman. *Wonder Boy III: Monster Lair* llegó tal cual pero perdió la marca *Wonder Boy* en Norteamérica. *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* se convirtió en *Dragon's Curse* en Estados Unidos y para terminar de liar la madeja nominal, *Adventure Island* en Japón. *Wonder Boy In Monster World* fue rebautizado como *The Dynastic Hero.*



Por otra parte, Jaleco publicó *Wonder Boy In Monster Land* para Famicom como *Saiyuuki World*, con una alteración temática brutal. Además, tuvo una secuela, internacionalmente publicada con el nombre de *Whomp'em* y no desarrollada por Westone. En Brasil, Tectoy renombró las versiones para Master System de *Wonder Boy In Monster Land* y *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* como juegos protagonizados por *Mónica y sus amigos*, con nuevos gráficos basados en los por aquellos lares muy populares cómics.





Y solo para asegurarnos que todo esté claro, añadiremos que *Monster Boy And The Cursed Kingdom* es un juego de *Wonder Boy*: muestra derechos de autor de Sega desde la pantalla del título y exhibe el logo del 30 aniversario de *Wonder Boy* en la caja.



» [Arcade] Coger fruta es peligroso cuando penden carámbanos mortales sobre tu cabeza.



UNA NUEVA AVENTURA

¿Y QUÉ PASA CON LA SERIE ADVENTURE ISLAND?



Como hemos contado en el apartado "Boy, Wonder Boy", Hudson Soft consiguió la licencia del diseño de juego de *Wonder Boy* y lanzó *Adventure Island* para NES y MSX. A pesar de que la compañía no necesitaba cambiar al personaje, decidió poner a su afamado Takahashi Meijin como protagonista; conocido en el mundo real por su habilidad para conseguir dieciséis disparos por segundo en un juego de tiros, la elección de colocar su avatar virtual en un plataformas fue sorprendente, lo cual no importó mucho a los jugadores internacionales quienes directamente conocieron al personaje renombrado como Master Higgins.

Adventure Island funcionó bastante bien para Hudson, así que en 1990 recibió una secuela para NES, la cual profundizó en las mecánicas del original añadiendo la posibilidad de montar dinosaurios y volver atrás en el mapeado. A Game Boy llegó una versión del juego, así como otra de *Adventure Island 3*, la cual fue puesta a la venta en 1992. El mismo año también se lanzó *Super Adventure Island* para SNES y *New Adventure Island* en PC Engine, ambas muy fieles a la fórmula jugable *Wonder Boy*. En 1994 aparecieron la exclusiva para Japón y Famicom *Adventure Island IV*, y el título de SNES *Super Adventure Island II*. Estos juegos se desviaron del canon mecánico de la serie con un enfoque en la exploración que los acercó a títulos *Wonder Boy* lanzados posteriormente.





Más tarde, en 2003, apareció una nueva versión del primer juego para PS2, y además los cuatro títulos de NES se lanzaron como recopilatorio para Game Boy Advance en 2006. La serie se dejó ver por última vez en consolas en 2009, cuando *Adventure Island: The Beginning* se puso a la venta como juego de WiiWare. Konami posee los derechos de la serie *Adventure Island* en la actualidad debido a que adquirió Hudson Soft en 2012, así que incluyó *New Adventure Island* como parte de la línea PC Engine Mini en 2012.







» [Arcade] Los encuentros con Jefes son más frecuentes en *Monster Land* que en el juego original.



» [Arcade] Esas cantosas botas moradas representan el deseo de Nishizawa de reflejar visualmente las mejoras en el equipo.



» [Arcade] Arrancas en *Wonder Boy In Monster Land* sin nada de nada, ni siquiera una espada.

extendiendo además qué le inspiró tal pensamiento: "sin embargo, cuando implementé esta especificación, me di cuenta de que el juego era más difícil de lo que había imaginado, y no era para todo el mundo. Así que cambié el planteamiento para que el jugador pudiera correr y parar a su elección. Esto lo convirtió en un juego de acción para todos, pero también quería mantener esa tensión de no poder parar, así que me pregunté de qué modo podría mantener esa característica. Con tal pensamiento, se me ocurrió la idea de desplazarse en monopatín, y encontrando mejoras y potenciadores". Una decisión que tiene sentido, pero que fue provocada por un detalle anecdótico. "La razón por la que de repente fijé mi atención en los monopatines, es porque encontré una en la azotea del edificio donde se encontraba la oficina de desarrollo. Ni idea de quién la dejaría allí, pero sin ese encuentro, quizá Boy nunca hubiera montado en monopatín".

W*onder Boy* llegó a los salones recreativos a principios de 1986, corriendo sobre la placa System 1 de 8 bits desarrollada por Sega. El irresistible diseño del juego y su encandilador aspecto visual generaron el éxito que tanto Sega como Escape habrían esperado: cuando la revista japonesa de máquinas arcade *Game Machine* enumeraron las placas recreativas con mejor rendimiento en la segunda mitad de 1986, *Wonder Boy* se situó en el décimo lugar. Las conversiones domésticas llegaron pronto, pero Westone no participó en la creación de estas. "Como nos centramos en desarrollar juegos de arcade, no tuvimos contacto con la gente encargada de desarrollar adaptaciones a consola. Las personas de nuestro entorno que nos ayudaban en el negocio se encargaron de eso; en aquel momento, nuestro interés estaba en los últimos juegos de recreativo", relata Nishizawa. "Las especificaciones hardware para los juegos de consola entonces eran bajas, por lo que era difícil adaptar los títulos de arcade tal cual. Seguro que los desarrolladores a cargo de tal tarea tuvieron momentos complicados".

De hecho, la primera conversión doméstica, la realizada para el SG-1000 de Sega, se mutiló en gran medida, omitiendo características icónicas del original como el monopatín. La versión de Master System resultó más fiel y añadió escenarios extra,



» [Arcade] Las tiendas y tabernas aparecen en la serie por vez primera en *Wonder Boy In Monster Land*.



» [Arcade] Resulta fácil reconocer *Monster Lair* como un juego *Wonder Boy*, estéticamente hablando.

"EL CONCEPTO DE JUEGO ORIGINAL PARA WONDER BOY ERA BASICAMENTE UN PERSONAJE PRINCIPAL QUE SIEMPRE CORRIERA Y NO PUDIERA PARAR"
RYUICHI NISHIZAWA

conformando la base para la versión programada para Game Gear. Luego, está toda la saga *Adventure Island*, sobre la cual nos extendemos en el apartado "Una Nueva Aventura". Ni siquiera Nishizawa conocía todas las versiones: "sabía de las conversiones realizadas para Master System y Famicom cada vez que se lanzaban en Japón, pero hasta que no pasaron más de diez años no supe de la existencia de versiones para ordenadores como Commodore 64 y ZX Spectrum. No teníamos información del exterior", asegura. "Recientemente me enteré de que *Wonder Boy* tiene seguidores en Norteamérica y Europa, así como en Sudamérica y Oriente Medio".

En lugar de aportar más de lo mismo, Westone se puso a trabajar en una secuela a la que se le practicó algunos ajustes mecánicos bastante radicales. "Queríamos crear un RPG en un título arcade. Para introducir un sistema de juego complejo, necesitado de que los usuarios continúen jugando sin necesariamente respetar las reglas de los títulos de recreativa (poder ser completados, normalmente, en un corto período de tiempo) necesitábamos hacerlo fácil para los nuevos jugadores", dice Nishizawa. "Así pues, elegimos el mismo formato de acción plataformera de *Wonder Boy*, y le añadimos el nombre *Wonder Boy* en el título al juego. Pensamos que incluso quienes nunca antes habían jugado a un RPG querrían probarlo, si conocían y habían jugado a *Wonder Boy* con anterioridad. Nuestro plan funcionó y contribuyó a que se asentaran los RPG de acción". En el caso de este juego, nuestro objetivo era derrotar al Meka Dragon que estaba aterrorizando la tierra. Claramente, los monopatines y hachas de piedra estaban fuera de contexto; en lugar de esto, comprabas pistas en las tabernas, así como armas y armaduras







» [Arcade] Los niveles en *Monster Lair* terminan con un enfrentamiento matamarcianesco con un Jefe.



» [Arcade] Los potenciadores de armas son básicamente los mismos en las secciones de plataformas y matamarcianos de *Monster Lair*.

en tiendas, todo con el oro ganado al derrotar enemigos por el camino.

"Queríamos crear un juego en el que pudieras cambiar tu equipación y esto fuera mostrado visualmente", cuenta Nishizawa, con respecto al cambio de enfoque del título. "Nuestro deseo de crear un RPG en un título arcade fue enormemente influenciado por el clásico juego de rol *Wizardry*, que en aquel momento disfrutábamos en ordenadores. *Wizardry*, entonces, tenia una sencilla estructura de pantallas basada en texto, mientras que las mazmorras eran representadas con estructuras de alambre. El personaje que controlabas no aparecía en pantalla, e incluso si cambiabas tu equipación, como la espada o la armadura, no podías ver estos cambios en ninguna parte". El equipo de Westone sintió que mostrar los cambios de nuestro trabajo podría hacer el juego más absorbente. "Queríamos que se vieran los cambios en el equipo que portábamos, algo que *Wizardry* no mostraba en pantalla. Deseábamos hacer patente el avance del personaje principal de una manera que fuera fácil de entender. Pienso que este 'sistema de cambio en la equipación' fue una excelente idea, que directamente demostró a los jugadores cuán divertidos podrían resultar los videojuegos de rol".

"DESDE EL PRINCIPIO, SE INTENTÓ DESARROLLAR MONSTER LAIR COMO UNA EVOLUCIÓN DE WONDER BOY"
RYUICHI NISHIZAWA

Wonder Boy In Monster Land fue popular en los salones recreativos desde que se lanzó en 1987, ocupando el puesto veinticinco en el ránking de mejor rendimiento en placas arcade según *Game Machine* durante la segunda mitad del año. El juego fue, nuevamente, convertido a una gran variedad de formatos incluyendo Master System y bastantes ordenadores domésticos. Algunos de estos emplearon el nombre *Super Wonder Boy*. Títulos futuros emplearían los elementos jugables aquí presentados antes que las mecánicas del *Wonder Boy* original. Y durante mucho tiempo, nos preguntamos por qué sucedió tal cosa. "Esto se debe a la distinta naturaleza existente en los juegos de arcade con respecto los de consola", explica Nishizawa. "Las consolas permiten aventuras que requieren más tiempo resolviendo puzles, mientras que en los salones recreativos, esto no es así. A medida que el mercado principal de videojuegos se trasladó de los arcade con sus mecánicas sencillas, a las consolas con sus sistemas de juego más complejos, *Monster Land* estuvo más abierto a la expansión y la evolución".

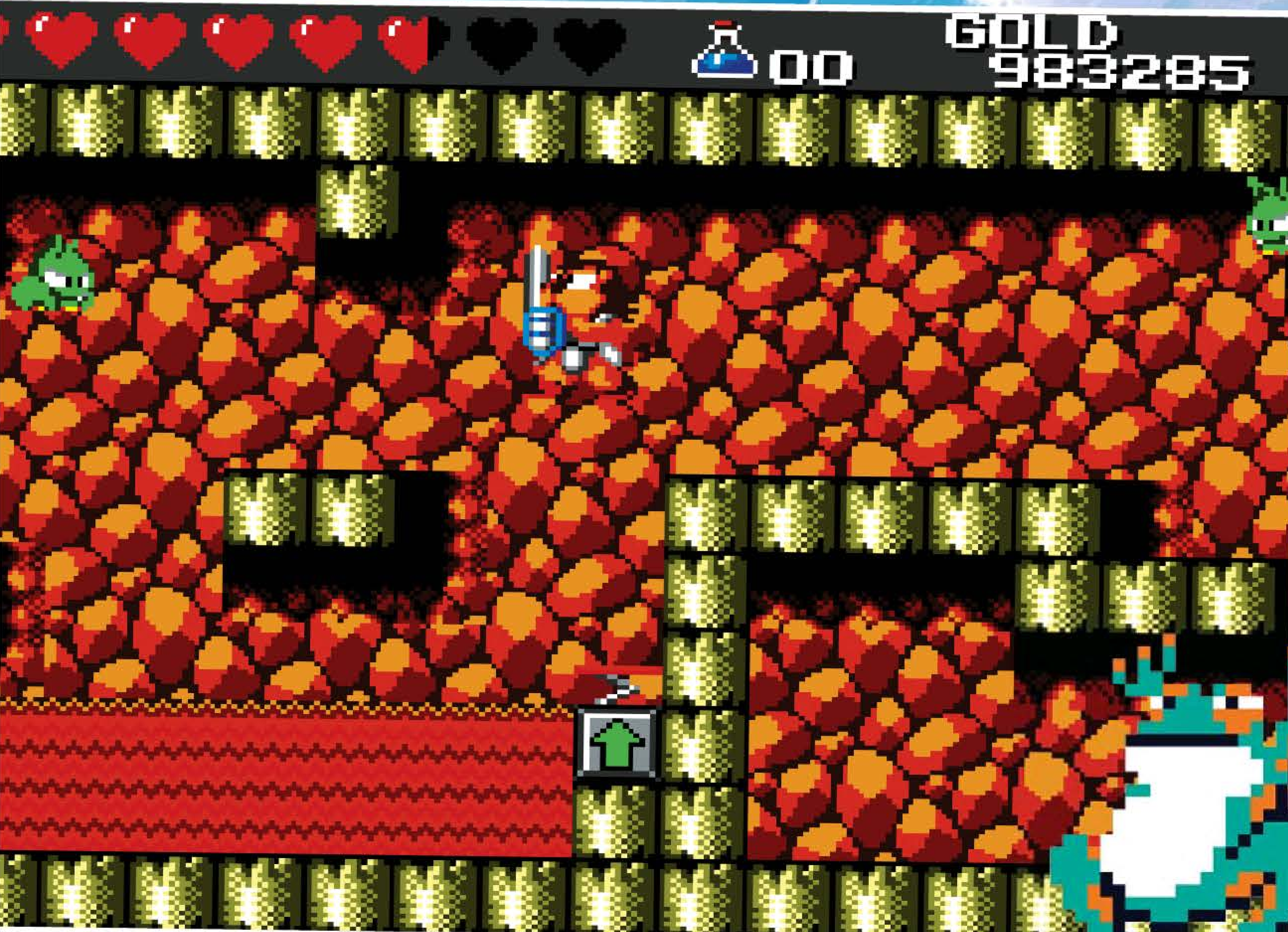
Dado que el siguiente juego volvió a ser un título destinado a lanzarse en salones arcade, Westone retomó un enfoque más sencillo. *Wonder Boy III: Monster Lair* lo protagonizarían Leo y Papillo (o Priscilla, según la versión), intentando defenderse de una invasión de monstruos. El diseño del juego cambió una vez más, con una nueva mezcla entre plataformas de desplazamiento automático y matamarcianos. "Desde el principio, se intentó desarrollar *Monster Lair* como una evolución de *Wonder Boy*", aclara Nishizawa. "Ya que el hardware cambió a System 16, y evolucionó de ocho a dieciséis bits, sería posible mostrar más colores y personajes más grandes. Quería crear un plataformas de acción que hiciera uso de las nuevas posibilidades técnicas. Así que combinamos eso, con la visión del mundo e historia de *Monster Land*".

Aunque su intención fue simplemente desarrollar los conceptos del primer juego, una característica nueva, aparentemente intrascendente e inocua, cambiaría la dirección final del título. "En aquel momento, los juegos de dos jugadores se estaban haciendo habituales en el mercado de los arcades, siempre elaborados con la intención de aumentar las ganancias. Por lo tanto, decidimos crear un juego de acción sobre plataformas, para dos jugadores. Pero el proceso de diseño del juego fue extremadamente difícil", recuerda Nishizawa. "El segundo jugador se interpondría en el camino, e impediría que jugaras según quisieras; llegamos a la conclusión de que era imposible concentrarse en la



» [Game Gear] *Wonder Boy: The Dragon's Trap* no fue una conversión perezosa, sino rediseñada para el tamaño de pantalla de Game Gear.





» [Master System] En determinadas zonas, *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* pasaría por título primigenio de Mega Drive.



» [Master System] El Hombre Ratón puede pasar por espacios reducidos y caminar por las paredes.



» [Master System] La habilidad de nadar del Hombre Piraña es vital para alcanzar ciertas zonas del océano.

acción de saltar en el momento adecuado, así que decidimos enfatizar los elementos de pegar tiros en el juego". Desafortunadamente, el nuevo enfoque hizo un flaco favor a *Wonder Boy III: Monster Lair.* Se lanzó en salones arcade japoneses a finales de 1988, y no duró tanto como sus predecesores en las listas realizadas por la revista *Game Machine*. La sumamente fiel al original versión para PC Engine se puso a la venta en 1989, y fue uno de los primeros juegos en hacer uso del formato CD-ROM. Una conversión para Mega Drive, la cual recibió críticas poco entusiastas, vio la luz en Japón en 1990, y no le fue mucho mejor a su lanzamiento PAL en 1991.

Así lo reconoce Nishizawa: realizar tres revisiones importantes en tres juegos, no es la forma más eficiente de desarrollar. "En términos generales, cambiar un juego de género sobre la marcha incrementará el tiempo de desarrollo incrementando el coste de este, ya que habrá menos opción a reutilizar material existente y hacer uso del conocimiento adquirido por el equipo. Si se quiere maximizar el empleo de material previamente existente, es recomendable no realizar un cambio de género", reflexiona. "A diferencia de lo que sucede hoy día, el desarrollo de videojuegos entonces daba por hecho crear algo nuevo y sin precedentes, por lo que la idea de reutilizar material pasado no existía. Sería más exacto decir que siempre comenzamos desde cero y no conocíamos otros métodos de desarrollo". Con todo, desde ese punto y tras lo en última instancia sucedido, los cambios entre juegos serían menos radicales.

Monster Lair es habitualmente eclipsado por *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, que fue desarrollado como sucesor de *Wonder Boy In Monster Land*. Según Nishizawa, la consideración clave antes de este juego habría sido: "¿cómo consigues que la gente gaste monedas de 100 yenes en un juego de arcade?" Diseñar el juego para Master System, sin embargo, permitió al equipo enfocar el proceso

CÓMIC BOY

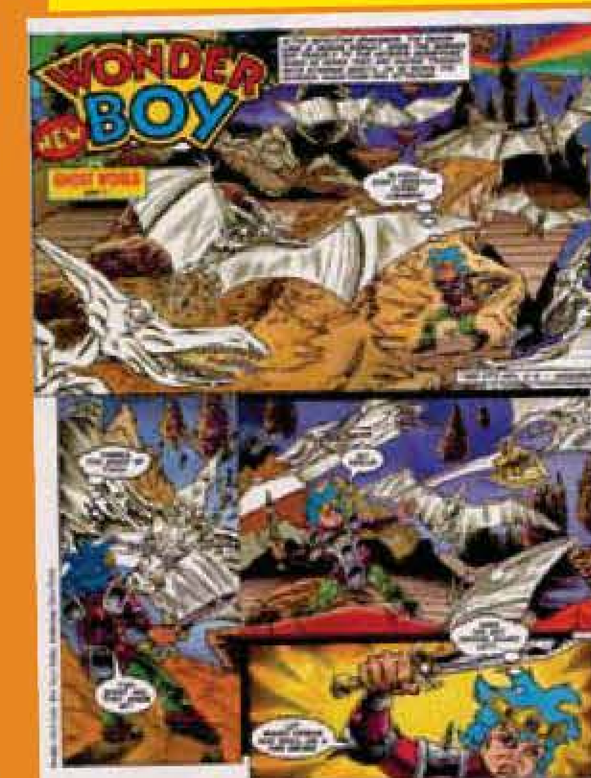
CÓMO FUERON LLEVADAS LAS AVENTURAS DE WONDER BOY A LA PÁGINA IMPRESA



Cuando *Sonic The Comic* se lanzó en 1993, se intentó que fuera mucho más que un simple escaparate publicitario para la mascota de Sega. Para aportar variedad y promocionar el mundo lúdico de la compañía, se presentaron cómics para distintas series y el primer lote incluyó personajes como *Shinobi*, *Golden Axe* y por supuesto, *Wonder Boy*. Estos fueron desconocidos para el equipo de Westone en Japón: "me enteré de su existencia diez años más tarde. Fue un gran honor, me habría encantado haberlo sabido antes", explica Nishizawa.

El tebeo de *Wonder Boy* se basó en *Wonder Boy In Monster World* y tuvo dos historias. La primera, *Wonder Boy In Demon World*, que abarca desde el número dos al nueve de la publicación. Cuenta cómo el héroe, Shion, es atacado por un demonio mientras su pueblo es incendiado y sus habitantes secuestrados. En su periplo por rescatarlos, es afectado por la maldición del diabólico Grimomen, que lentamente lo está transformando en Demonio. Shion consigue llegar a Demon World, el Mundo Demoníaco, donde se enfrenta a Grimomen y rescata a su gente.

Wonder Boy In Ghost World recorre los números 22 al 27 con Shion viajando a las Montañas Skyrock. Allí descubre que los dinosaurios fantasmales han atacado a los lugareños. Al final se dirigen a Ghost World, el Mundo Fantasmal, donde el Rey Dinosaurio es derrotado, como debe ser. Y a modo de conclusión se publica una historia humorística, *Wonder Boy In Witchery World*, en la que Shion llega a un mundo supuestamente embrujado... sin brujas. Como pronto le explican, 'Witchery World' recibe su nombre en honor a su fundador, Sir Gerald Witchery. Sin nada más por hacer, Shion se retira y vive una vida como una persona normal "y nadie volvió a llamarle Wonder Boy". ¿Fin?





AHI ENCUENTRAS EL ENLACE
https://bit.ly/byneonss
Ó escanea el código QR:

» [Mega Drive] Ni rastro de Piraña Man por aquí, pero necesitas una mejora para nadar.

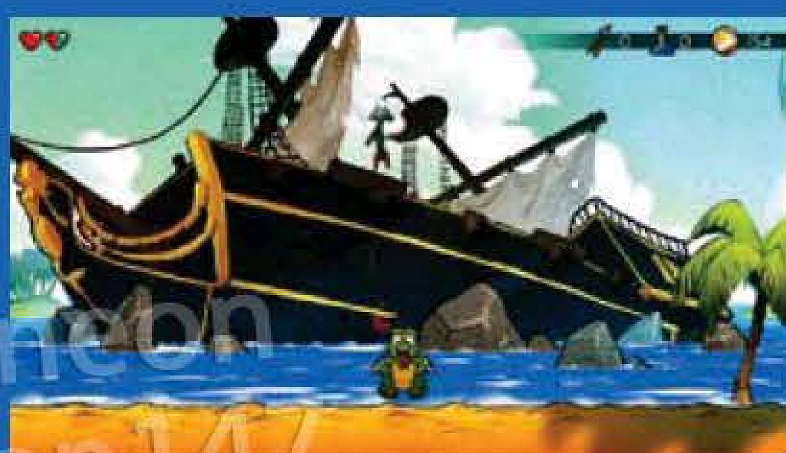
UN PAÍS DE MARAVILLAS

LOS REMAKES QUE MANTIENEN FRESCO EL LEGADO DE WONDER BOY



WONDER BOY RETURNS
2016

El desarrollador coreano CFK estuvo tras esta actualización del juego original, que presentó diseño visual y de escenario renovados. "Supervisé el diseño y los elementos adicionales de la historia", asegura Nishizawa. Nos encantan los nuevos jefes, el estilo artístico no tanto…



WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP
2017

La versión realizada por Lizardcube de *Wonder Boy III* tiene nuevos gráficos dibujados a mano, así como los sprites de la versión Master System. Nishizawa supervisó y aportó sugerencias para las mecánicas, pero admite que "no tenía nada que decir porque estaba muy bien terminado".



WONDER BOY RETURNS: REMIX
2019

Sobre la vuelta de CFK a la serie, Nishizawa comenta que "se desarrolló una versión remezclada con nuevo diseño de niveles, que revisé y demostró tener una gran mejora en la calidad". En realidad, resulta más cercano al juego original que *Wonder Boy Returns*.



WONDER BOY: ASHA IN MONSTER WORLD
2021

G Choice e ININ Games publicaron este remake directo de *Monster World IV*. Nishizawa pasó veinte meses al frente del proyecto y más concretamente realizando labores de diseñador y director, trabajando en su primer juego con estética tridimensional.





» [Mega Drive] Los hechizos mágicos fueron parte destacada y muy mejorada en *Monster World.*



desarrollador de manera diferente. "Los jugadores adquirieron el producto, y están listos para jugar. Dicho de otro modo, incluso si el título es algo complicado, lo normal será que quien lo ha comprado, lo juegue", reflexiona Nishizawa. "Esto es lo que sentí como la mayor diferencia al planificar un juego para consola. En un título de arcade, nunca deberías encontrar una situación en la que no sepas qué hacer. Pero en un juego de consola, no solo esto es algo permitido, sino que puede motivar a alguien a jugar. Quería crear un título que permitiera a los jugadores resolver muchos de esos acertijos".

The Dragon's Trap hace uso del truco del que hace gala *Rocky II*, al comenzar justo en el final de la entrega anterior donde nuestro héroe lucha contra Meka Dragon, se transforma en Hombre Lagarto escupefuego, derrota a su enemigo, y recupera la humanidad tras derrotar a otros dragones cada uno de los cuales lo convertirá en un animal distinto (un pájaro, un león, o un ratón). En vez de tener lugar en una serie de escenarios lineales puntualizados por peleas con Jefazos, *The Dragon's Trap* deviene en un temprano ejemplo de lo que más adelante comenzó a llamarse Metroidvania, un subgénero en el que el enorme mapa del juego solo puede explorarse completamente haciendo uso de las habilidades (en este caso: cada forma animal) que puedas conseguir. El título fue lanzado en Norteamérica y Europa en 1989, y rápidamente se popularizó como uno de los mejores juegos de Master System; consiguió un 86% de valoración en *CVG*, 92% en *The Sega Magazine* y un 95% en *Mean Machines*. Fue planificado pensando sobre todo en el público japonés, pero el mercado de Master System ya estaba muerto antes de terminarse su desarrollo, con lo que su banda sonora FM quedó en gran parte inédita.

Wonder Boy III: The Dragon's Trap se lanzó en Japón de todos modos. Y la versión para Game Gear llegó como *Monster World II* en 1992. "Antes de esto, dejé las conversiones de nuestros juegos en manos de otras compañías, pero en aquel momento, sentimos que no podíamos hacer eso", recuerda Nishizawa. "La versión Game Gear precisó ser rediseñada,

» [Mega Drive] *Wonder Boy In Monster World* intentó conectar elementos presentes en distintos juegos de *Wonder Boy.*



» [Mega Drive] Se produce un agradable efecto de transición cuando entras en los edificios de *Monster World.*

"LA VERSIÓN GAME GEAR PRECISÓ SER REDISEÑADA, ASÍ QUE LO HICIMOS NOSOTROS MISMOS"
RYUICHI NISHIZAWA

así que lo hicimos nosotros mismos". Tales cambios fueron necesarios debido al cambio a una pantalla portátil más pequeña y de menor resolución. "El impacto de las pantallas más pequeñas en el diseño de juegos, es mayor del que imaginas", cuenta Nishizawa. "Al hacer el área de visualización más pequeña, existía el riesgo de perder la visión general de '¿qué puedo hacer para conseguir ese cofre del tesoro?' Por ejemplo, un tamaño de pantalla demasiado pequeño podría imposibilitar ver al otro lado de una pared. Un tamaño de pantalla más pequeño haría invisibles cofres del tesoro visibles al otro lado de la pared; todo esto significaba, que el diseño de niveles, cuidadosamente realizado, se perdería. También pude ajustar la dificultad, creo que pude lograr un nivel muy elevado de perfección".

Nishizawa dio un paso atrás en el diseño de *Wonder Boy In Monster World*, o *Wonder Boy V: Monster World III*, si utilizamos su confuso nombre japonés. "Tras completar la versión Game Gear de *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, supongo que me costó mucho desarrollar el fantástico juego arcade *Clockwork Aquario*, lanzado en noviembre de 2021. Tuve que hacer *Aquario* una y otra vez", confiesa entre risas. "Desde el primer momento, se decidió que *Monster World III* sería una compilación de títulos anteriores", prosigue. "Dado que esta fue la primera vez que desarrollamos un juego para Mega Drive, hubo mucho ensayo y error técnico. Apliqué distintos efectos visuales que darían al juego un mayor impacto emocional que nunca. También me centré en crear nuestras propias herramientas de desarrollo, como algunas de diseño gráfico, con un ojo mirando al futuro. Esto permitió arrancar el desarrollo de *Monster World IV* sin mayores complicaciones."

"Pensé que estábamos más cerca de tener un RPG. El género del título es RPG de acción, por lo que sus mecánicas fusionan RPG y acción. Pero los elementos roleros son más fuertes que en juegos anteriores", dice Nishizawa cuando se pregunta qué piensa sobre *Wonder Boy In Monster World*.

"hay más personajes y mazmorras, y creo que se trata de un título que se juega fácilmente, pero tiene mucho peso lúdico específico". Construyendo sobre los cimientos de la fórmula desarrollada en juegos previos de *Monster World*, Westone aumentó la complejidad de las mazmorras y añadió montones de secretos adicionales, con muchas oportunidades de conversar con personajes no jugables para aprender sobre esos secretos. Shion, el protagonista, podía aprender hechizos mágicos en lugar de conseguir objetos de uso único; y los personajes destinados a ayudarte, te acompañaban en tu viaje por las mazmorras.

A las publicaciones inglesas les gustó *Wonder Boy In Monster Land* cuando se lanzó en 1992: recibió una puntuación de 84% en *Sega Force*, 88% en *Mean Machines* y llegó al 90% en *MegaTech*, con todas ellas elogiando su componente RPG. Los analistas estadounidense se mostraron menos impresionados, con críticas no tan buenas en *Electronic Gaming Monthly* y *Game Informer* ya que ambas expresaron que era un título realmente adecuado para usuarios más jóvenes. El juego también fue lanzado para Master System en Europa, y recibió el 57% en *Sega Power*, 75% en *Sega Force* y un 88% en *Mean Machines Sega*, con los analistas aplaudiendo los gráficos y criticando la música del juego, además de su bajo nivel de dificultad.



» [Mega Drive] Combatir enemigos en *Monster World IV* es parte de su mecánica, pero el plataformeo es fundamental.



» [Mega Drive] Pepelogoo te acompaña durante tu aventura, y además crece según avanzas.

El siguiente juego de la serie abandonó la marca *Wonder Boy*... y al chico que la protagonizaba, con ella. "Si *Monster World III* recopilaba ideas de títulos anteriores, *Monster World IV* debía tomar una nueva dirección", recuerda Nishizawa. El juego estaba protagonizado por Asha, una joven que se dispone a rescatar espíritus elementales tras escuchar susurros en el viento. Su búsqueda se llevaría a cabo en un mundo que presentaría bastantes diferencias con títulos anteriores de *Wonder Boy*.

"Cuando planifico un nuevo juego, generalmente empiezo trabajando con imágenes. ¿Cómo debería ser el diseño del mundo? ¿Qué tipo de escenario debería mostrarse al fondo de la pantalla del juego? En este caso, decidí usar un estilo árabe", cuenta el desarrollador. "En lugar de en una vasta tierra, la aventura se desarrolla en un país pequeño rodeado de desierto, creando un entorno único que no se encuentra en ningún otro juego. Creo que ese fue nuestro esfuerzo, y fue un éxito".

"SI MONSTER WORLD III RECOPILABA IDEAS DE TíTULOS ANTERIORES, MONSTER WORLD IV DEBíA TOMAR UNA NUEVA DIRECCIóN"
RYUICHI NISHIZAWA



M*onster World IV* redujo los elementos roleros en favor del plataformeo, y volvió a estructuras con niveles más lineales. "*Monster World III* tenía más componentes RPG, así que esto bien pudo ser una consecuencia de aquello. También me gustan los juegos de acción, por eso creo que hice un juego más movido", explica Nishizawa. "El enfoque principal de *Monster World IV* fue la conexión con Pepelogoo. Quería que el jugador, como Asha, desarrollara una amistad con Pepelogoo según recorrían los escenarios juntos, más que centrarnos en la historia que el juego contaba", continúa. "Esta es la razón por la cual puse más énfasis que nunca en las mecánicas plataformeras". De hecho, el amigo azul de Asha crece, literalmente, según se avanza en el juego, lo cual es clave también para progresar y superar los niveles de plataformas". Realmente es Pepelogoo quien posibilita que Asha supere abismos, le proporciona apoyo para dobles saltos, e incluso llega a ser manera de atravesar la siempre peligrosa lava.

Monster World IV fue puesto a la venta en abril de 1994 para Mega Drive, y fue relativamente bien recibido, obteniendo 7.25/10 en la revista japonesa *Beep! Mega Drive*. Fue el primer (y único) título de la serie que se lanzó de forma exclusiva en Japón: "fue necesario colaborar con Sega para traducir el entorno al inglés, e implementarlo", explica Nishizawa. "*Monster World IV* fue lanzado hacia el final de la vida útil de Mega Drive, y Saturn, la siguiente generación de consolas Sega, estaba en camino. Sega andaba muy centrada con los preparativos para Saturn, y pienso que fue difícil para ellos derivar recursos humanos a las ventas internacionales de *Monster World IV*". Por fin, se realizó una traducción oficial en 2012 con la ayuda de Sega y M2, y se



» [Mega Drive] *Monster World IV* es gráficamente excelente, luciendo un estilo bello y único.

LOS JEFAZOS

ALGUNOS TIPOS MALOS MEMORABLES DE LA SERIE WONDER BOY



ESFINGE

WONDER BOY IN MONSTER LAND

Lo mejor de esta pelea contra un jefe es que no tiene por qué ser una pelea. Al llegar a su sala, te hará una pregunta sobre sí mismo. Responde correctamente y te irás de rositas, comete un error y tocará combatir. Pista: los camareros conocen sus secretos...



REY

WONDER BOY

Dicen que nunca olvidas el primero, y el Rey malvado es el mayor enemigo con quien te toparás en el juego original. Avanza lentamente hacia ti lanzando alguna bola de fuego, aunque la sorpresa llega cuando lo abates: pierde la cabeza, sí... pero, pronto, una nueva la sustituye.

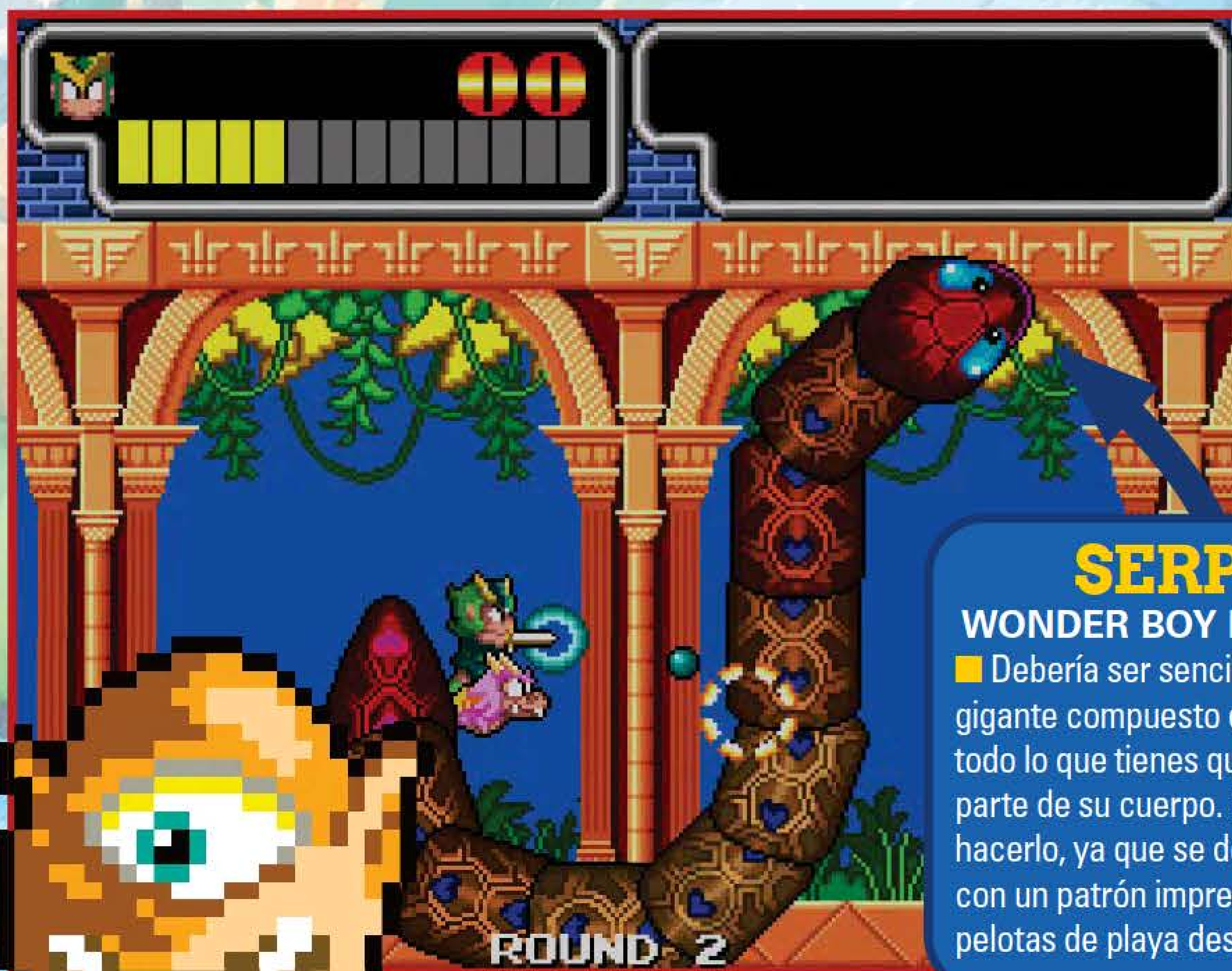


DRAGÓN PIRATA

WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP

Esta pelea muestra fantásticamente el superlativo trabajo gráfico de Lizardcube actualizando el clásico: el fondo añade atmósfera al encuentro, pero lo que ante todo nos enamora es que cuando el Jefe aterriza tras saltar arrojando garfios, el barco se inclina sutilmente.

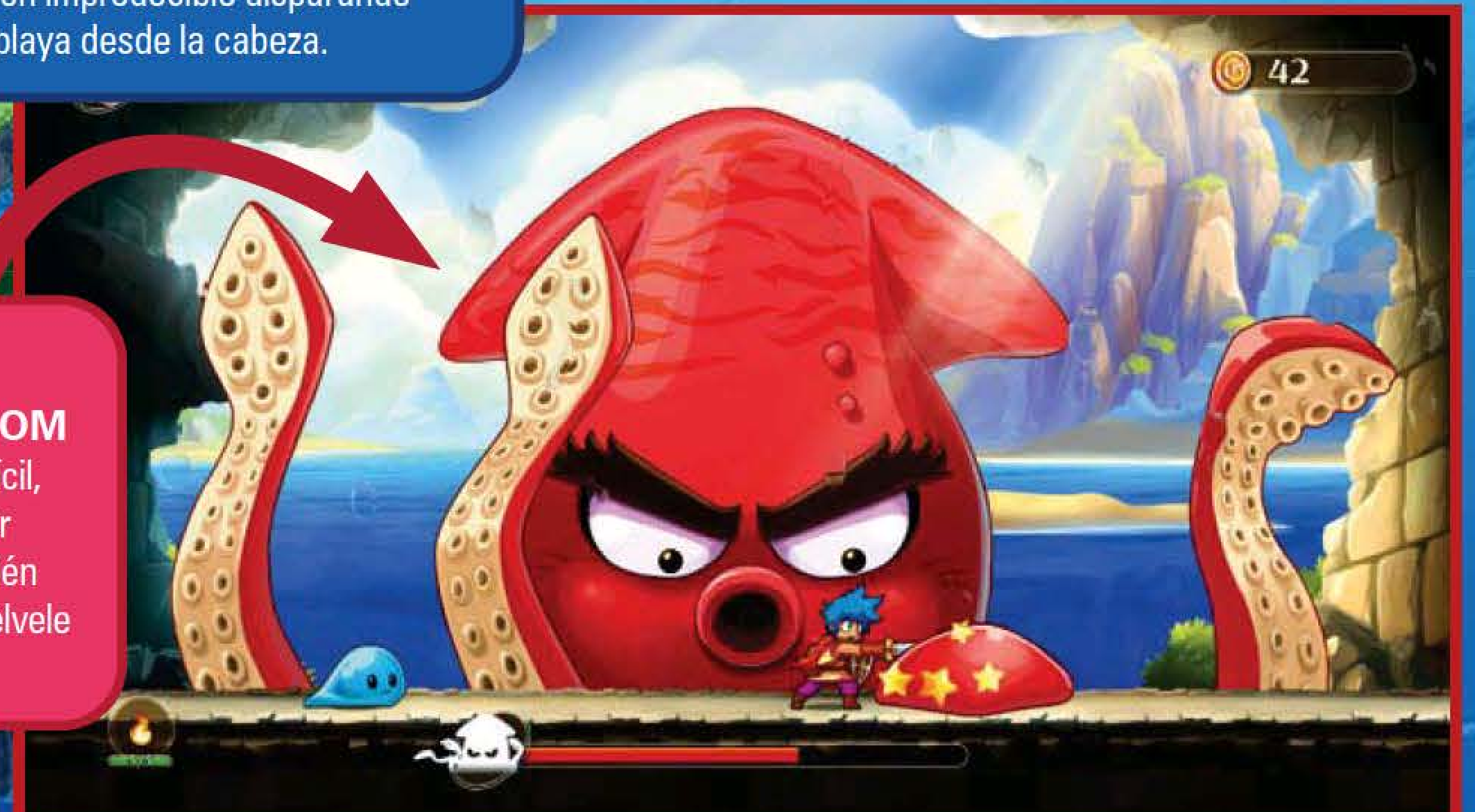




SERPIENTE

WONDER BOY III: MONSTER LAIR

Debería ser sencillo destruir a un Jefazo gigante compuesto de múltiples segmentos: todo lo que tienes que hacer es dañar cada parte de su cuerpo. Es más fácil decirlo que hacerlo, ya que se desplaza por la pantalla con un patrón impredecible disparando pelotas de playa desde la cabeza.



CALAMAR

MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

Convertir esta terrorífica mole en sashimi es tarea difícil, ya que tiene múltiples métodos de ataque: puede escupir pequeños y molestos enemigos o, en un momento también divertido, masticarte y lanzarte contra la pantalla. Devuélvele el golpe cuando intente atacarte con los tentáculos.

REVIVIENDO LA LEYENDA

WONDER BOY COLLECTION ES EL ÚLTIMO MODO CONOCIDO DE DISFRUTAR LA SERIE



Si tienes sed de aventuras tras revisitar con nosotros la historia de *Wonder Boy*, existen un par de nuevas compilaciones para proporcionarte las emociones que buscas. *Wonder Boy Collection* está disponible digital y físicamente gracias a ININ Games, e incluye *Wonder Boy*, *Wonder Boy In Monster Land*, *Wonder Boy In Monster World* y *Monster World IV*. *Wonder Boy Anniversary Collection* añade *Wonder Boy III: Monster Lair* y *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, así como conversiones a consolas Sega en el mismo envoltorio. Este paquete definitivo solo estuvo disponible a través de Strictly Limited Games, con lo que a estas alturas podría ser difícil de encontrar y caro de adquirir.

"Este producto es una respuesta a la creciente demanda de los aficionados a la serie *Wonder Boy*, que quieren jugar los títulos de la saga en plataformas actuales sin complicarse. Por supuesto, espero que las personas que nunca antes los hayan jugado también puedan disfrutarlos", explica Nishizawa. "Sobre todo, porque *Monster Lair* no estaba disponible en PS4 o Switch; estoy seguro de que muchos esperaban esto con ansia, desde que sé que hay un montón de gente que adoran esa pantalla vívida y su música maravillosa", añade con una sonrisa. "El título es una ganga, así que hazte con él y juégalo. Creo que la ilustración para la edición realizada por la Sra. Ohzora vale mucho la pena".

Aunque Nishizawa no ha estado involucrado en el diseño de estos juegos puesto que estos ya existen, ha trabajado en el pack. "Pasé mucho tiempo trabajando en el libro de arte, la banda sonora, las cartas y los títulos incluidos en la edición coleccionista", aclara. "Esta también contendrá un conjunto de monedas de colección, para las cuales diseñé iconos con los personajes principales, Boy, y Shion. Puse mucho esfuerzo en ello".







» [Switch] Adoramos al clásico cerdo c
parche en el ojo, pero el dragón es nues
nueva trasformación favorita.

▶ lanzó por vez primera en el servicio para Consola Virtual de Wii. Desde entonces, ha estado disponible como parte de varios productos digitales y físicos, incluidos Mega Drive Mini y *Wonder Boy Collection*.

Fue, quizá, mucho tiempo el que transcurrió para *Wonder Boy; pero 2014* trajo consigo el comienzo de un regreso sorprendente para la serie.

"Apoyé a Game Atelier, un estudio de videojuegos francés, cuando recaudaron fondos para un nuevo título a través de crowdfunding", relata Nishizawa. Iba a ser una aventura de plataformas llamada *Flying Hamster II: Knight Of The Golden Seed*. "Este juego era claramente un tributo a la serie *Monster World*, así que les ofrecí que pudieran incluir personajes de la saga *Monster World*". El título se convirtió en *Monster Boy And The Wizard Of Booze*, antes de nombrarse finalmente *Monster Boy And The Cursed Kingdom*. "Tras cinco años de trabajo, acabaron *Monster Boy*. En cierto momento me preocupó que no pudieran completar el proyecto, pero lo lograron. Mostraron una enorme pasión por el trabajo que estaban realizando", expresa Nishizawa. Y en 2017 se pusieron en marcha dos proyectos de remake antes de este; les dedicamos un espacio



> **"EN CIERTO MOMENTO ME PREOCUPÓ QUE NO PUDIERAN COMPLETAR EL PROYECTO. PERO LO LOGRARON"**
> **RYUICHI NISHIZAWA**



on el
stra









» [Switch] Las nuevas transformaciones de animales en *Monster Boy* son geniales: cómo no enamorarse de una rana masticabombas.



» [Switch] Los homenajes a títulos *Wonder Boy* anteriores son parte fundamental de *Monster Boy And The Cursed Kingdom*.



» [Switch] Fíjate en los conos que indican el alcance visual de los Caballeros Pingüino. Sí, acertaste: es una sección de infiltración.

en el apartado "Un País De Maravillas".

Monster Boy sigue al jovenzuelo Jin, quien debe encontrar el modo de restaurar la humanidad de todo el mundo cuando su tío los convierte mágicamente en animales. *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* trae consigo el punto de partida para el diseño del juego desde su estructura Metroidvania y transformaciones en animales, pero el propio título amplía enormemente tal premisa. Realmente solo regresa el león, el resto de las formas animales son todas nuevas: una serpiente que escupe veneno, una rana que emplea su lengua como gancho y un dragón volador. Lo mejor de todo es que el cerdo se parece a su contrapartida de *Dragon's Trap*, con parche en el ojo y todo. Ahora puede cambiarse instantáneamente entre formas de animales, y gran parte del diseño del juego se basa en esta necesidad más que premisa cosmética. Y en hacerlo hábilmente; ciertos cambios aportan habilidades únicas como caminar sobre las llamas, y el juego consigue sumar y combinar con éxito elementos recogidos de otros géneros, como el sigilo.

Indudablemente el título es una delicia audiovisual. Los gráficos 2D son excelentes y el apartado sonoro recupera temas clásicos del pasado de la serie. Sorprendentemente, Game Atelier lograron tal prodigio solos. "Eran profesionales suficientemente hábiles. Nunca hice ninguna sugerencia sobre el diseño del juego", explica Nishizawa, aclarando además hasta qué punto se involucró: "fundamentalmente, supervisé los fondos y el diseño de personajes. También querían contar con un estudio de animación japonés que les hiciera la película animada de apertura, así que les puse en contacto con una productora". El juego fue lanzado en Switch, PS4, Xbox One y PC en 2018, y recibió reseñas y notas muy positivas incluyendo el 95% que le concedió **Retro Gamer** en su edición inglesa, un 9/10 por parte de *Nintendo Life* y el 8/10 de GameSpot.

Desde entonces hemos tenido más antologías y remakes, incluidos *Wonder Boy Returns: Remix*, *Wonder Boy: Asha In Monster World* y más recientemente, *Wonder Boy Collection*. Dicho de algún modo, podríamos pensar que tras muchos años en terreno desconocido, la serie *Wonder Boy* se incorporó y estableció por fin en el mundo de los videojuegos. Se haría necesario pues, preguntar a Nishizawa por qué en su opinión la serie volvió, y de un modo tan fulgurante. "En ocasiones, aficionados a la serie de todas partes del mundo expresan sus recuerdos sobre la serie *Wonder Boy*. Y curiosamente, en muchos casos, comentan que conocieron estos juegos cuando tenían ocho años. Creo que 'ocho años' es la clave, en este caso", reflexiona; "imagino que los títulos que jugaban de niños se convirtieron en sus 'experiencias originales' y fueron precisamente aquellos los que conformaron sus recuerdos, e incluso ya como adultos, tales recuerdos de esos días regresan a ellos de forma muy vívida".

El futuro podría ser igualmente brillante. *Clockwork* fue por fin lanzado y *Wonder Boy Collection* está en la calle, así que Nishizawa tendría la libertad de ponerse manos a la obra con un nuevo *Wonder Boy* si ese fuera su deseo. Gracias a su experiencia de haber trabajado con el equipo de Game Atelier, por qué no hacerlo. "Han despertado en mí una 'fiebre' por el desarrollo de juegos. Pero ahora, estoy más interesado en desarrollar una secuela de *Monster World* que de *Monster Boy*", reconoce. De momento y por nuestra parte, tan solo podemos esperar a que Nishizawa decida; pero una cosa tenemos clara, si un nuevo *Wonder Boy* ve la luz, no dudaremos en empuñar la espada y coger el escudo una vez más. Y las que hagan falta. *

LA GUÍA DEFINITIVA

Back To S



TRAS ROBAR SU INFORME ACADÉMICO EN SKOOL DAZE, EL DESCARADO BRIBONZUELO ERIC ARRANCA UN NUEVO AÑO ESCOLAR. ¿QUÉ TRAVESURAS HARÁ EN ESTA OCASIÓN? Y, ¿QUÉ DEMONIOS ES ESE MISTERIOSO EDIFICIO, AHÍ AL LADO?

TEXTO DE GRAEME MASON





» [ZX Spectrum] Mr Wacker reparte castigos en una acalorada asamblea.

En *Skool Daze,* Eric tenía por delante una complicada misión: conseguir su desastroso informe académico, oculto en la caja fuerte del colegio. Tras finalizar su tarea con éxito, y evitada así la segurísima bronca que recibiría por parte de sus padres, Eric ha pasado todo el verano modificando con cuidado el documento, haciendo figurar en el mismo que es un estudiante aplicado, cariñoso e inteligente. Solo hay un problema: nuestro héroe necesita devolver el informe, ejem, ligeramente retocado, a la caja fuerte antes de que el director note su falta. Toca volver a la eskuela, ¡es la hora de *Back To Skool*!

Sin embargo, cuando Eric regresa de las vacaciones de verano, comprueba que las cosas han cambiado levemente. Su propio colegio ha sufrido modificaciones importantes, y hay un nuevo edificio al lado: una escuela de chicas, administrada bajo la mirada severa de su directora. Y donde, casualidades de la vida (escolar), acude a clase la novia de Eric, Hayley. Durante el recreo y la hora de la comida, la manada estudiantil de ambos sexos se mezcla. En horario lectivo, Albert el conserje cierra la verja que separa una escuela de otra, impidiendo así que los chavales y chavalas accedan a donde no deben, cuando no deben. En teoría.

A pesar de los cambios estructurales, en el colegio de Eric se respira un ambiente conocido: el empollón de la clase, Einstein, sigue respondiendo correctamente a todo lo que se le pregunta. El matón Angelface viene a ser una amenaza física constante, y Boy Wonder es un agente del caos de forma permanente. Luego están los profesores: Mr Rockitt (ciencias), Mr Withit (geografía), Mr Creak (historia) y el patriarcal director, Mr Wacker, caminando con determinación por la escuela en su búsqueda incesante de zagales desobedientes, bastón en mano, siempre listo para impartir justicia.

Una vez nos adentramos en el colegio rediseñado, comprobamos que el gimnasio se ha actualizado con un escenario para organizar asambleas. Luego, el guardarropa, y más allá de la larga mesa del comedor, un tramo de escalera ►

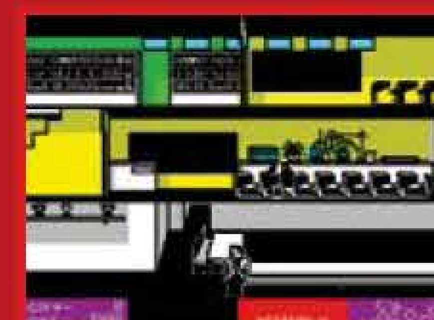
> "¡NO RECUERDO QUE PASARA MUCHO TIEMPO ENTRE QUE TERMINÉ SKOOL DAZE Y EMPECÉ A TRABAJAR EN SU SECUELA!"
> KEITH WARRINGTON

ESKUELA DE GENIOS
GRANDES CONSEJOS PARA PROVOCAR UN MARAVILLOSO CAOS ESTUDIANTIL

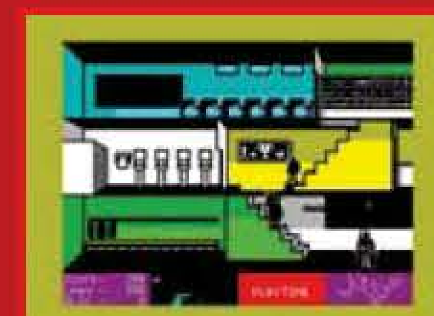
BESOS POR CASTIGOS
■ Eres un gamberro, así que en bastantes ocasiones te obligarán a copiar varias veces la misma frase. Tu novia te ayudará en esa tarea a cambio de un beso; pero no abuses de su paciencia o terminará por hartarse.



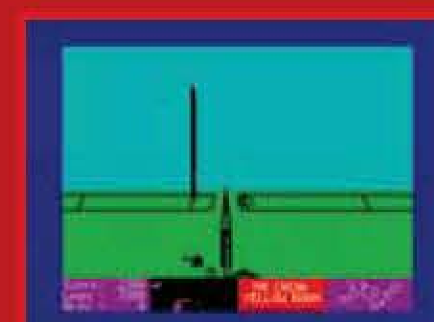
PUPITRES DEL TESORO
■ Primer (y segundo) objetivo: conseguir la pistola de agua y las bombas fétidas. Busca en los pupitres tanto del colegio masculino, como del femenino. Con las bombas te abrirán las ventanas, es decir, una vía de escape. Y sobre la pistola... ¡sigue leyendo!



LADRÓN DE BICICLETAS
■ Conseguir la bici será tu próximo objetivo. Con la pistola, llena de agua las copas que están en la estantería donde la escalera, y haz que caigan sobre los profesores según pasen por debajo a tirachinazo limpio. Escribe en una pizarra los cuatro números que cada profe te diga.



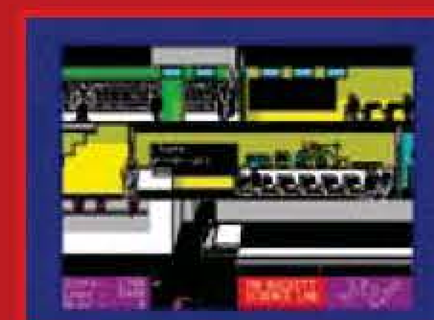
SALTA LA VERJA
■ Hay un truco que Eric puede utilizar una vez haya conseguido la bicicleta: pedalea lo más rápido que puedas hacia la verja cerrada. Justo antes de llegar, ponte de pie en la bici. Estréllate. Si lo haces bien, saltarás al colegio vecino tras estamparte.

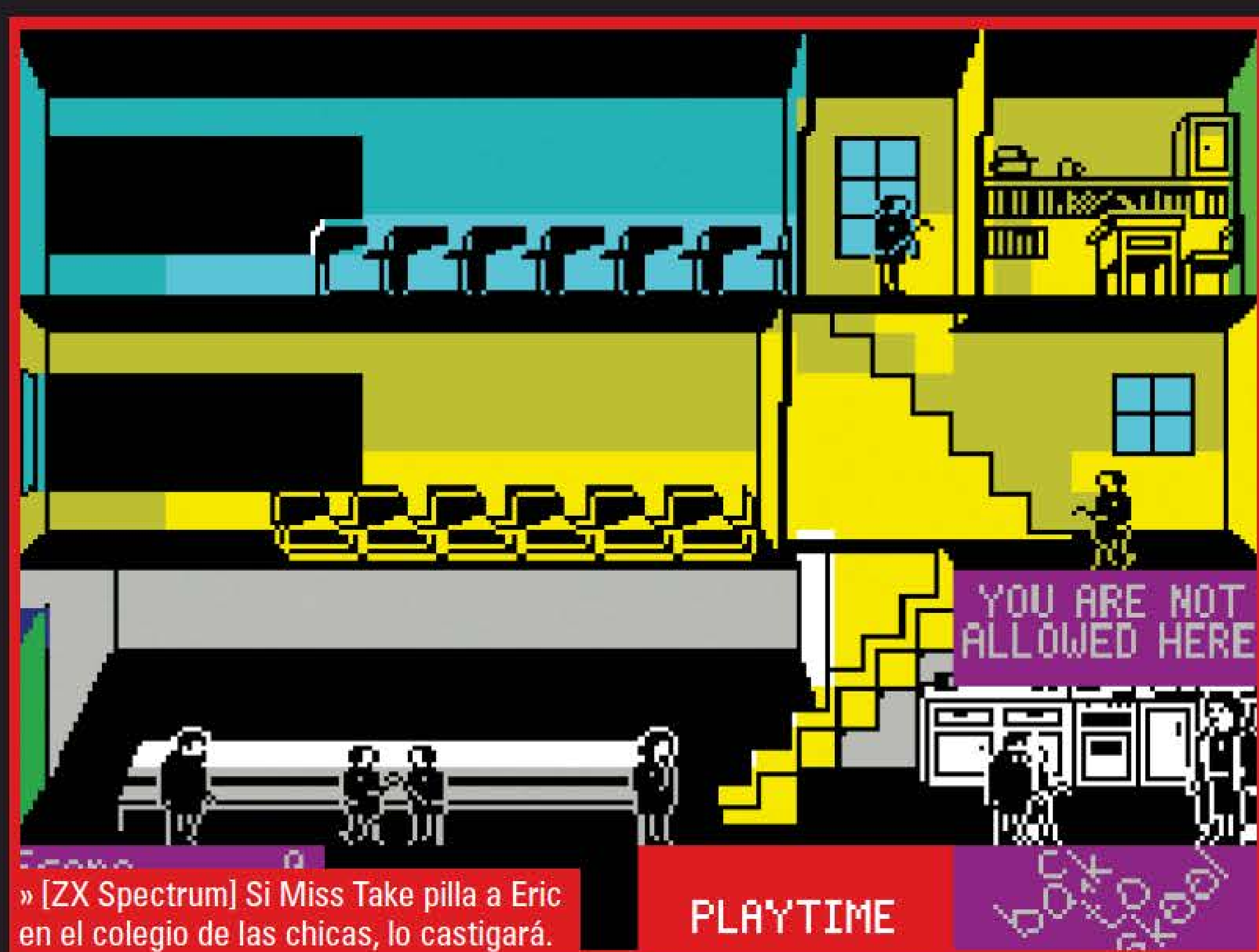


TODO EN UN DÍA
■ *Back To Skool* pone en funcionamiento un mundo activo y constante que avanza a su propio ritmo dentro del juego. Las clases transcurren entre asambleas y tiempos de descanso, y todo ello debe ser respetado... en la medida de lo posible.



EL JOVENCITO EINSTEIN
■ ¿Saltarte una clase, o golpear a Angelface? Einstein se chivará al profesor, quien castigará a Eric. Aunque también puedes impedir que se siente pulsando 'S' constantemente sobre él, lanzándole así al suelo hasta que la clase acabe sin haberle dejado mediar palabra.





» [ZX Spectrum] Si Miss Take pilla a Eric en el colegio de las chicas, lo castigará.



» [ZX Spectrum] Eric tiene la combinación... y también la bici.

Con una estructura mecánica de entorno libre, guiaremos a Eric en su rutina diaria de asistir a clases y asambleas. Y gozaremos momentos preciosos con Hayley durante el recreo y la hora de la comida.** Al igual que en su antecesor, la belleza de *Back To Skool* reside en que si lo deseas, puedes disfrutar la rutina escolar, y meterte en líos solo cuando quieras, quizá mientras escuchas a Mr Creak perorar sobre algún oscuro acontecimiento histórico. O, también como en *Skool Daze*, enfrentar los puzles e instrucciones laberínticos del juego con tal de devolver el informe de Eric a la caja fuerte del director.

Porque, sí, el hermano mayor de Eric está aquí para ayudar. Desde las instrucciones del programa, nuestro fraternal ayudante de nombre desconocido ha escrito un conjunto de reglas, consejos sagrados para sobrevivir en el armageddon didáctico,

▶ que conduce al siguiente piso. Por fin, la escuela dispone de baños. Pasados estos encontramos el aula de ciencias. Después, la estantería con los trofeos y subiendo más escaleras, está la biblioteca y dos aulas más. Y finalmente, en la parte superior derecha del colegio, localizamos un despacho cuya puerta está normalmente cerrada. Dentro está el objetivo final de Eric: la caja fuerte de la escuela.

En el exterior, según pasamos el enorme árbol, vemos un campo de rugby en la distancia. Si Eric atraviesa la verja y se adentra en el colegio de las chicas, puede atisbar una pista de hockey, inmediatamente antes del pequeño edificio. Una mesa larga, dos aulas, la cocina. Y la directora Miss Take, acechando por las estancias, observando protectoramente a Hayley y sus compañeras, estudiantes de la escuela que empuñan palos de hockey.

> "LOS REIDY ERAN BUENAS PERSONAS. Y DAVE, UN GENIO QUE ESCRIBíA CóDIGO MÁQUINA DIRECTAMENTE EN SU CABEZA"
> **KEITH WARRINGTON**

LÍNEA DIRECTA
RETRO GAMER HABLA CON KEITH WARRINGTON, ARTISTA INTERNO DE MICROSPHERE


» Keith Warrington en 1984 (izda.) y 2012.

¿En Microsphere se tardó mucho en tomar la decisión de desarrollar una continuación de *Skool Daze*?
Bastante rápido, supongo... ¡no recuerdo que pasara mucho tiempo entre que terminé *Skool Daze* y empecé a trabajar en su secuela!

¿Te sorprendió el éxito de *Skool Daze*?
En realidad no estaba pendiente de nada de eso, y tampoco lo hablé con Dave [Reidy]. Era un tipo muy modesto e interesado en lo que podía hacer con el código, mientras que yo estaba más interesado en lo que podía hacer con el lápiz.

¿Cómo diseñaste los gráficos de *Back To Skool*?
Cogí grandes pedazos de papel cuadriculado y los rellené. Luego entrecerré los ojos para intentar imaginar cómo se vería en pantalla. Cuando era necesario hacer algún cambio, como las piernas de una figura que camina, la apertura de una puerta y cosas así, pegaba trozos de papel de calcar sobre el original y dibujaba la variación. Finalmente lo tracé en capas, pegando un papel sobre otro para poder levantarlo y bajarlo rápidamente como un libro, para ver si funcionaba.

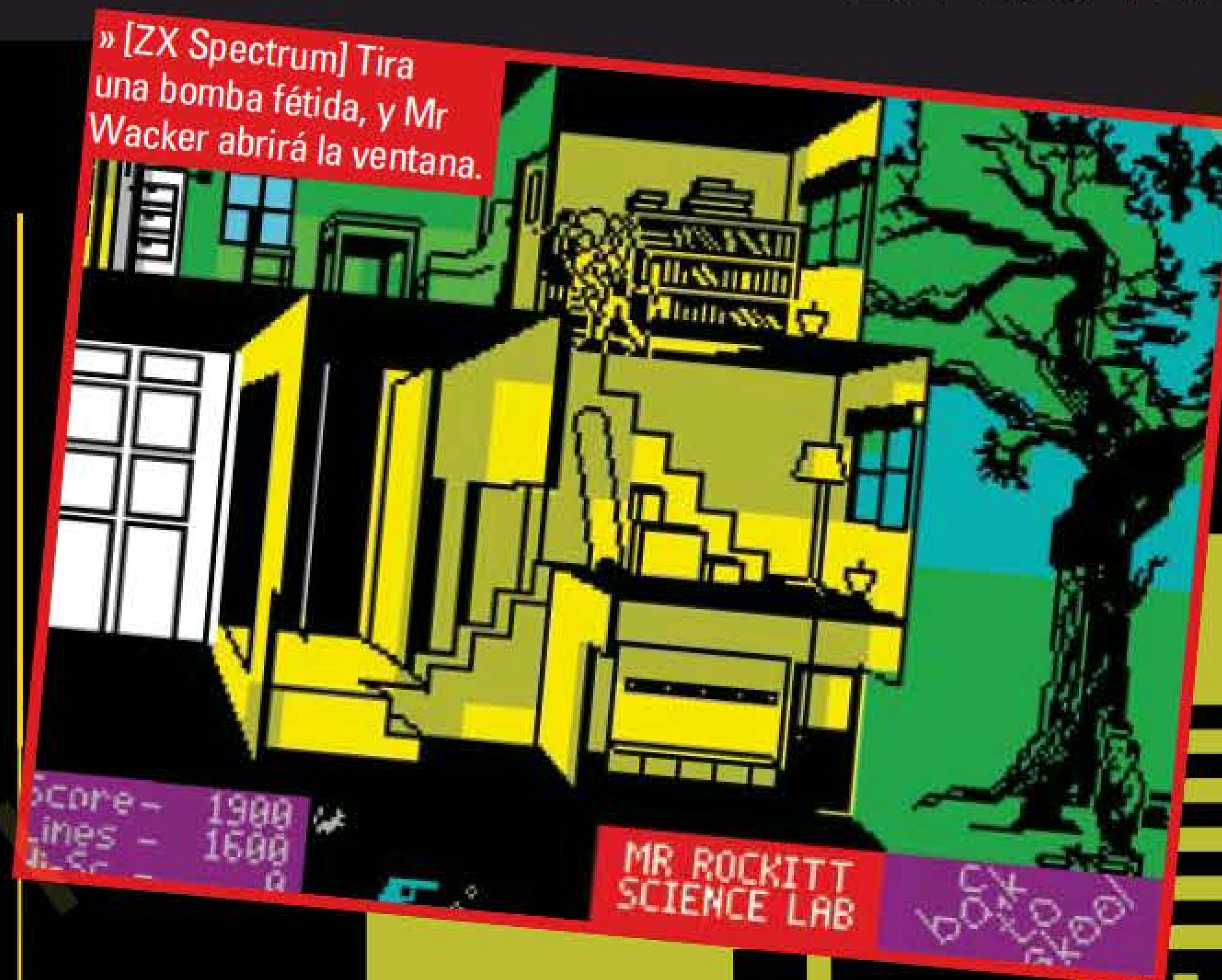
¿Cómo fue trabajar con los Reidy?
Eran buenas personas. Y Dave, un genio que escribía código máquina directamente en su cabeza. Helen había sido mi vecina de al lado cuando éramos niños, así que sabía que eran buena gente. En ocasiones me demoraba más de la cuenta porque estaba con mi certificado de posgrado en educación al mismo tiempo, y eso podría haber frustrado a Dave cuando necesitaba algo rápido. En general fue una experiencia agradable.

¿También hiciste la portada?
Sí, fue mía, aunque no es mi estilo habitual. Yo soy aerografista pero 'Sideprint', al ser una aplicación más comercial y para programadores, me aportó un estilo más fotográfico.

¿Sabes qué pasó con el tercer juego de la serie, *Eric And Hayley's Decathlon*?
Cuando se lanzó *Back To Skool* había otro titulo muy popular llamado *Daley Thompson's Decathlon*. Dave pensó que podía hacer un juego que representara el día deportivo del colegio, haciendo un juego de palabras con los títulos de los otros juegos. Desafortunadamente perdí, junto a otros muchos trabajos, la ilustración que para la ocasión realicé, y como dije antes, no llegué a tener información del juego, su formato, o cómo se presentarían o funcionarían los deportes.

Nuestro agradecimiento a Keith por su tiempo.

MR WHITHIT



» [ZX Spectrum] Tira una bomba fétida, y Mr Wacker abrirá la ventana.

afortunadamente como el propio hermano benefactor redacta, garabateados con tinta invisible. Y según aprendemos ante la lectura de estas reglas, puede que la junta directiva haya eliminado muchos de los escudos existentes en el primer juego, pero todavía hay mucho por hacer. La primera tarea es encontrar esas armas de colegial tan estereotipadas: la pistola de agua, y las bombas fétidas. Escondidas en los pupitres de las aulas (de ambas escuelas), estos elementos de destrucción estudiantil masiva deberán utilizarse para que los profesores revelen la combinación que libera la bicicleta encadenada de Eric, mediante el uso de la pistola, y obliguen al director a abrir una ventana, es decir: una vía de escape, gracias a las bombas. Eric también puede atrapar uno de los muchos ratones que campan a sus anchas por los dos colegios; soltar uno en el de las chicas provoca un frenético caos, momento ideal para llevar a término planes malvados.

Si Eric es sorprendido por algún profesor (Miss Take incluida), serás penalizado con un castigo escolar clásico: copiar la misma frase un número determinado de veces. 'En clase no

MISS TAKE

MR WACKER

MR CREAK

OTRAS JOYAS DE MICROSPHERE
LA COMPAÑÍA DE LOS GRANDES TITULAZOS

SKOOL DAZE



■ El clásico que lo inició todo. Guía a Eric (o como quieras llamarlo) por la escuela, golpea los escudos y aturde a tus profesores para que revelen la combinación que oculta el informe académico de tus crímenes estudiantiles. Picaronamente inocente y muy novedoso, *Skool Daze* es claramente un Sobresaliente Alto.

CONTACT SAM CRUISE



■ Microsphere recuperó el aspecto de los juegos *Skool* y lo implantó en un drama detectivesco de los años treinta. Controlando al investigador mencionado en el título, resolveremos los problemas de nuestros clientes intentando mantenernos con vida.

SKY RANGER



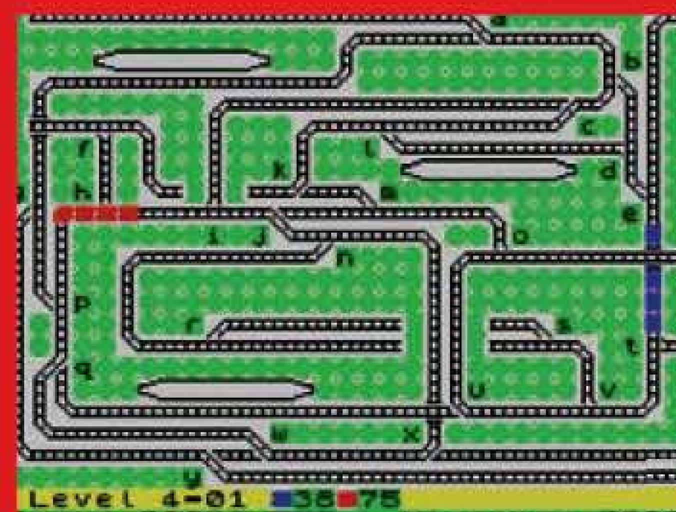
■ Tras *Skool Daze*, Dave Reidy puso sus manos mágicas a trabajar en un juego bastante diferente. *Sky Ranger* es un simulador estratégico de helicóptero futurista en el que nos enfrentamos a antiguos defensores de la ley, ahora nuestros enemigos. Una maravilla técnica de rápidos y sorprendentes gráficos.

WHEELIE



■ *Wheelie* trajo consigo el auténtico arranque para Microsphere. Galardonado como 'Juego Del Mes' en el segundo número de la revista *Crash*, cuenta la historia de un atrevido motorista acrobático que conduciendo una Zedexaki 500 deberá enfrentarse a numerosos peligros como canguros, erizos gigantes, abejas asesinas... y al temible Motorista Fantasma.

THE TRAIN GAME



■ El primer juego de Microsphere luce un nombre que no deja lugar a la duda: toma como punto de partida el clásico juego de trenes, en el que cambiando a nuestro antojo los cruces de vía, deberás llevar pasajeros a destino lo más rápido posible. Sencillo pero desafiante y muy adictivo, y su originalidad deja entrever el potencial latente de Microsphere.

ALBERT

HAYLEY

ANGELFACE

BICI

MR ROCKITT

BOY WONDER

ERIC

> "COGí GRANDES PEDAZOS DE PAPEL CUADRICULADO Y LOS RELLENé. LUEGO ENTRECERRé LOS OJOS PARA INTENTAR IMAGINAR CóMO SE VERíA EN PANTALLA"
> KEITH WARRINGTON

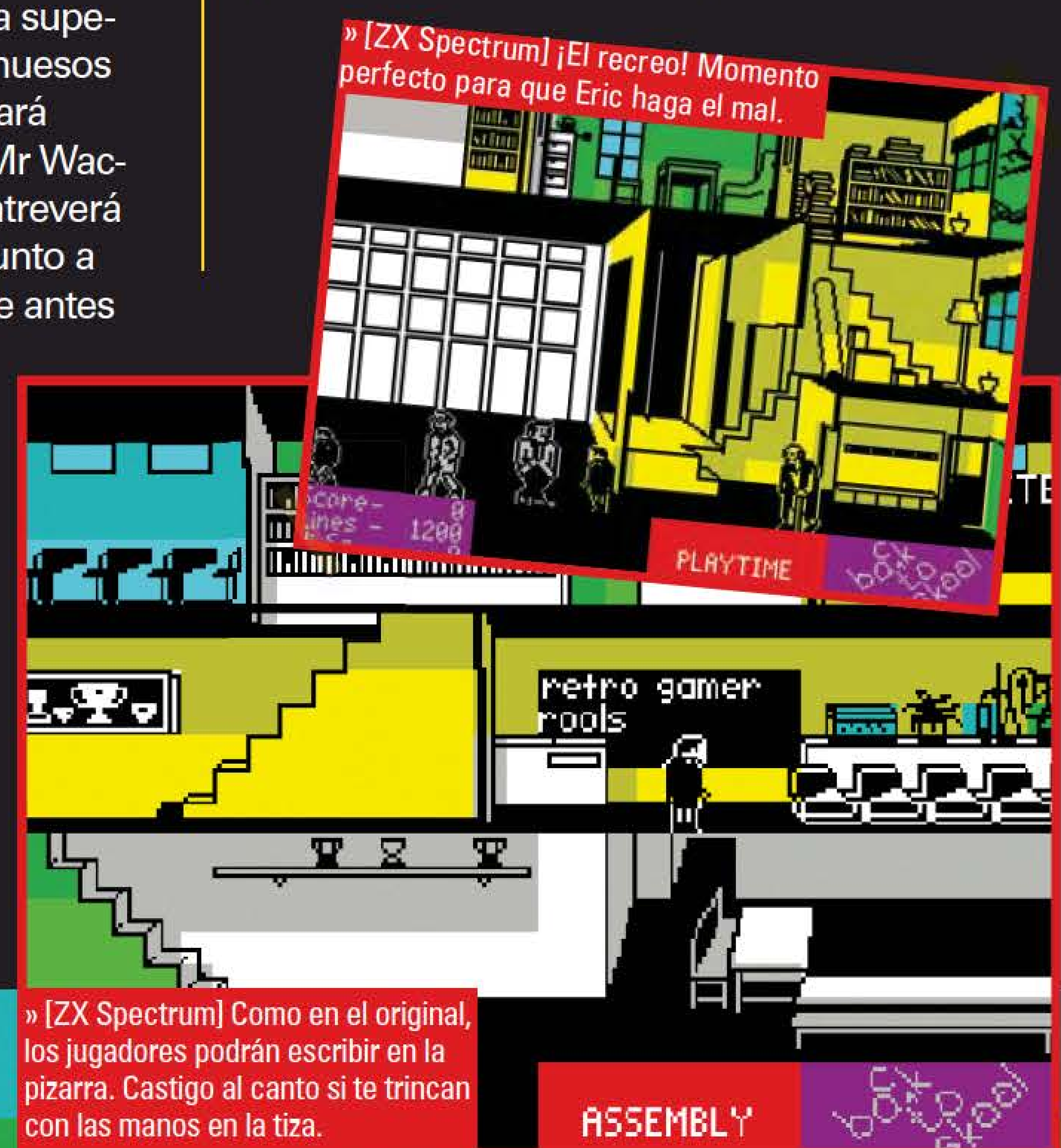
se habla', o 'no correré por los pasillos', ¿os suena? El conserje es el único que no puede castigar directamente a Eric, pero advertirá a Mr Wacker a voz en grito que nos escapamos. Al igual que en *Skool Daze*, si Eric acumula 10.000 líneas o más para copiar, será expulsado y finalizará la partida.

Desafortunadamente, estos castigos serán inevitables en *Back To Skool*, uno de los títulos más enrevesados jamás aparecidos en ZX Spectrum. ¿Ya tienes la bici, y además conseguiste que Mr Wacker abriera una ventana? Es el momento de hacer pellas para que Eric se haga con el jerez del despacho de Miss Take. ¿Ya está? Ahora emborracha a los profesores para que revelen la combinación que abre el almacén del laboratorio de ciencias. Dentro hay una rana, que salta de alegría al ser liberada por Eric. Que no se te escape, toca volver al colegio femenino y hacer uso del pequeño anfibio con Miss Take para que esta deje caer la llave del despacho del director.

Como sucede con la mayoría de los juegos de MIcrosphere, *Back To Skool* fue un lanzamiento exclusivo para Spectrum (su predecesor fue la excepción, el cual también se puso a la venta para Commodore 64). Curiosamente, el programador Dave Reidy incluyó una cuenta atrás al arrancar nuestra aventura estudiantil; si presionas una tecla durante ese tiempo, accederás a la presentación de personajes (con la opción de cambiarles el nombre, para conseguir una ambientación del mundo real pocas veces antes vivida en un juego de Spectrum). Aunque el programa presenta varios errores, como tu capacidad fantasmal de besar a Hayley a través de la verja que separa ambos colegios. Menos útil será saltar desde la ventana superior, lo que dará con nuestros frágiles huesos en el patio del colegio. Tampoco ayudará demasiado un para nada compasivo Mr Wacker, quien cuando eso suceda aún se atreverá a comentar que no somos un pájaro junto a nuestro cuerpo inerte, inmediatamente antes de que finalice la partida.

Nada de esto importó cuando *Back To Skool* se lanzó con grandes elogios unánimes a finales de 1985. "Una aventura arcade muy envolvente y difícil", comentaron en la publicación *Crash Smash*. "Un juego fantástico que bien vale lo que por él pagues". Chris Bourne de *Sinclair User* se deshizo en elogios y, al hacerlo, resumió perfectamente el caos maravilloso que es *Back To Skool*. "Los gráficos son fabulosos, siguen siendo los mismos niños y maestros de dibujos animados que merodean por los pasillos, el mismo tumulto en la cena, la misma lucha por los asientos en las aulas abarrotadas. Resulta extremadamente difícil llegar lejos en tu búsqueda, pero eso no impedirá que te lo pases bien".

Fue un recibimiento completamente merecido para una versión extendida de un juego ya de por sí excelente; el añadido del otro colegio, y todos los elementos y personajes que se sumaron, otorgaron a *Back To Skool* el honor de ser considerado uno de los mejores juegos para ZX Spectrum de todos los tiempos. ★



» [ZX Spectrum] ¡El recreo! Momento perfecto para que Eric haga el mal.

» [ZX Spectrum] Como en el original, los jugadores podrán escribir en la pizarra. Castigo al canto si te trincan con las manos en la tiza.

EINSTEIN

TODO BIEN CON LA CHAVALADA
MÁS HISTORIAS DE JUVENTUD EN EL SPECTRUM

JACK THE NIPPER
■ Jack es un niño *muy* travieso, y ha decidido que hoy es un día perfecto para liarla donde vaya a lo largo y ancho de la ciudad. Primera tarea: coger la cerbatana. Y luego, a la lavandería, a gastar todo el detergente en polvo.



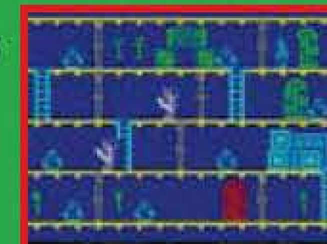
THE HAPPIEST DAYS OF YOUR LIFE
■ El protagonista de este juego nacido en la línea económica de Firebird, debe probar su inocencia tras haber sido injustamente acusado de robar la cartera del director del colegio.



SUPERKID
■ Tom Essex es un arquetípico colegial, hasta que se topa con el laboratorio de su tío. Allí engulle una fórmula secreta que le transforma en Superkid. Ahora, Tom puede volar y posee una enorme fuerza, ¡sal ahí fuera y protege las calles!



BOOTY
■ Cabin Boy Jim se ha revelado contra sus amos piratas, y está recolectando su tesoro... para él mismo. Pero los corsarios han cerrado todas las puertas del barco; afortunadamente son gente despistada, y han dejado las llaves tiradas por todas partes.



HERBERT'S DUMMY RUN
■ Wally y Wilma llevan a Herbert a una enorme tienda pero lo pierden en un descuido. Combinando objetos y resolviendo acertijos, deberemos llegar hasta la oficina de niños perdidos, donde nuestros padres nos esperan.



LA HISTORIA DEL E3

FRECUENTEMENTE LLAMADO 'LA NAVIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS', EL E3 HA SIDO ESCENARIO PARA ANUNCIOS SORPRENDENTES DESDE 1995. RETRO GAMER RECUERDA CÓMO ARRANCÓ EL EVENTO DE VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTE, Y SUS CAMBIOS A LO LARGO DE LOS AÑOS

TEXTO DE LEWIS PACKWOOD



bit.ly/byneonss
byneon
Neon147

Antes de que el E3 se convirtiera en el día más importante del calendario que rige el mundo de los videojuegos, las compañías mostraban sus productos en el Consumer Electronics Show (CES), que se celebraba cada enero en Las Vegas, y cada junio en Chicago. Pero a principios de los noventa, las personas más poderosas de la industria no estaban precisamente contentas con los organizadores del CES. "En mi opinión, trataron terriblemente a la industria del videojuego", dice Tom Kalinske, ex presidente y director ejecutivo de Sega Of America. "Nos pusieron en la parte de atrás del gran centro de convenciones. Tenías que pasar por todas las cosas geniales, los nuevos ordenadores, las nuevas televisiones. Había un enorme apartado de pornografía con mujeres ligeras de ropa que repartían fotos firmadas por ellas mismas. Y era necesario pasar por todo esto, para llegar a la sección de videojuegos, al fondo", recuerda."Aquello fue molesto al principio. Y luego fue a peor. Ese año en concreto, ni siquiera nos pusieron en la parte de atrás del centro de convenciones; nos situaron tras una puerta bajo una carpa en el parking, y la carpa tenía una gotera. Cuando vi el agua cayendo sobre mis Mega Drive, dije a mi equipo: 'se acabó, jamás volveremos aquí'".

Pat Ferrell, cofundador de la revista *GamePro*, conocía de sobra la tensión existente en aquel momento entre el CES y la industria de los videojuegos. Mandó a alguien que acudiera a una reunión del CES, donde invitaron a que los ejecutivos de la industria manifestaran sus preocupaciones. "Volvió y dijo: 'están furiosos, realmente enfadados'. Viendo la oportunidad, y con el respaldo de IDG, la editorial que hacía posible *GamePro*, Pat empezó a tantear la idea de una feria exclusiva para videojuegos: Electronic Entertainment Expo.


» John Romero, Warren Spector y Mike Wilson en el E3 2000.

Aproximadamente al mismo tiempo en 1994, nació IDSA (Interactive Digital Software Association, la Asociación de Software Digital Interactivo), conformada por varias compañías del sector incluyendo a Sega, en respuesta a un requerimiento de 1993 por parte del Congreso de Estados Unidos sobre videojuegos violentos como *Mortal Kombat*. IDSA (que pasó a llamarse Entertainment Software Association, Asociación de Software de Entretenimiento en 2003) puso en marcha un sistema para clasificar los juegos por edades y así satisfacer las demandas del Congreso. Pero reunir a las empresas del videojuego tuvo cierto beneficio colateral añadido. "Ahora que teníamos nuestra propia asociación, parecía lógico que tuviéramos nuestra propia feria", recuerda Tom.

Con la esperanza de recuperar la confianza de los ejecutivos del mundo del videojuego descontentos, el jefe del CES, Gary Shapiro, organizó una reunión con la IDSA en 1994 para proponer un evento derivado del CES pero exclusivamente centrado en videojuegos. Pat estaba preparado para presentar a IDSA su propia idea de evento propio tras Gary Shapiro, pero casi no lo consigue: creía que la reunión era un viernes, en lugar del jueves. Estaba comiendo en un restaurante cuando recibió un mensaje que le preguntaba por qué no estaba haciendo su presentación, lo que derivó en un viaje frenético por la ciudad. "Terminé yendo a la reunión con salsa de tomate en la camisa, mi corbata dentro de la camisa...", recuerda riéndose. "Faltó que llevara puesta una servilleta para comer pasta". Aunque llegara tarde, Pat consiguió convencer al IDSA de que apoyaran el E3, aunque no todos lo hicieron. "Nintendo y Microsoft anunciaron inmediatamente que se decantarían por el CES", recuerda Pat. "Y después, fuimos a la guerra".

El grupo de Pat comenzó a buscar apoyo para el E3 enviando postales con dibujos que se burlaban de las carpas con goteras y los inodoros portátiles del CES. "Fueron muy divertidos", asegura entre risas. Pero reconoce el mérito de Bill White, ex vicepresidente de marketing de Sega, por vislumbrar y apuntar el golpe definitivo en la guerra E3 / CES. "Bill dijo: 'creo que deberías cambiar la fecha en la que tendrá lugar el evento, y dejarla caer justo sobre Gary'". El E3 estaba planificado para principios del verano de 1995 en Las Vegas, mientras que el CES se programó para mayo en Filadelfia. Pat reservó el Centro de Convenciones de Los Ángeles para exactamente las mismas fechas que el CES. "Lo que sucedió fue que la gente decía: ¿sabes ? Iré a ambas. Me costará más, pero enviaré un equipo más pequeño, a cada una de las dos ferias'", cuenta. "Una vez que puse mi fecha sobre la otra, no había más opción". Este audaz movimiento hizo que el E3 ganara impulso rápidamente, cuando las compañías de videojuegos que dudaban entre los dos eventos, se inscribieron para participar en la incipiente feria de Pat.

Y por fin llegó el día, en que tanto en el E3 como en el CES se hacía necesario pagar el depósito no sujeto a devolución en concepto de los espacios reservados. "Y no es moco de pavo", explica Pat. "Son como 150.000 $. Una cifra alta". En aquel punto, Pat tenía bastantes participantes inscritos, y estaba seguro de que organizarían un buen espectáculo. "Gary no [se sentía confiado en hacer lo propio por su parte]", continúa, "y Dios sabe que esto sucedió de verdad, entró mi asistente y dijo: 'Gary Shapiro está al teléfono'. Yo dije: 'conéctalo'. Y él exclamó: 'Pat, tú ganas', y colgó. Esa tarde, hizo público que cancelaban su feria".

Pat pronto tuvo a Nintendo pidiendo un sitio para ellos en el E3, ahora que la escisión CES estaba muerta. "Estos tipos dijeron algo así como: 'entonces, ¿en qué parte del South Hall estamos?'", recuerda Pat (el South Hall es la zona más grande y, por consiguiente, más prestigiosa del Centro de Convenciones de Los Ángeles). "Dije: 'lo siento, no tengo espacio', prosigue contando Pat. "Y me respondieron: 'no tiene gracia. Somos Nintendo'. Les respondí: 'apostasteis al caballo equivocado'". Finalmente, los recién llegados Nintendo y Microsoft terminaron siendo relegados al más pequeño West Hall, aunque como compensación, Pat consiguió que los visitantes accedieran al espacio a través del West (y no desde el South) Hall, para así lograr mayor afluencia de visitantes más allá de los stand de las compañías.


» Thomas Puha empezó como corresponsal europeo de la revista americana *Gamefan*, y asistió por vez primera al E3 en 1998. Ahora es director de comunicación para el desarrollador finlandés Remedy Entertainment.


» Pat Ferrell fundó la revista *GamePro* y, con el apoyo de IDG, editora de la citada publicación, comenzó la creación del primer E3.


» Tom Kalinske fue presidente y director ejecutivo de Sega Of America entre 1990 y 1996, y una de las personas que más apoyó el E3 en sus comienzos.

TIMELINE

JUEGOS CLAVE Y GRANDES REVELACIONES DEL E3

1995

JUEGOS CLAVE

Ridge Racer (PS1)
Killer Instinct (SNES)
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES)
Panzer Dragoon (Saturn)

REVELACIONES DESTACABLES

Se conoce el precio y la fecha de lanzamiento en Estados Unidos para Sony PlayStation: 299 $. El de Sega Saturn se revelará también, 399 $. Nintendo presenta Virtual Boy y una versión casi final de Ultra 64, la futura N64.

1996

JUEGOS CLAVE

Super Mario 64 (N64)
NiGHTS Into Dreams (Saturn)
Tomb Raider (PS1)
Crash Bandicoot (PS1)

REVELACIONES DESTACABLES

Nintendo confirma el precio de N64, 249 $, y presenta Game Boy Pocket, un 20 % más pequeña que la original. Sony baja el precio de PlayStation a unos agresivos 199 $, 50 $ más barata que la N64 de Nintendo. Y Sega deja el precio de Saturn en 199 $.

1997

JUEGOS CLAVE

Metal Gear Solid (PS1)
GoldenEye 007 (N64)
Quake II (PC)
Final Fantasy VII (PS1)

REVELACIONES DESTACABLES

Se muestra el primer tráiler de *Duke Nukem Forever*. Sony, por su parte, presenta su icónico mando de PlayStation, en versión analógica. También se muestran las primeras imágenes de *Zelda 64*, y se deja ver *Banjo-Kazooie* y *Conker's Quest*.

1998

JUEGOS CLAVE

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64)
Half-Life (PC)
Gran Turismo (PS1)
Pokémon Rojo y Azul (GB)

REVELACIONES DESTACABLES

Sega presenta la Dreamcast a puerta cerrada. Nintendo enseña su Game Boy Color, junto con Game Boy Camera y Game Boy Printer. Konami muestra *Silent Hill*. Y Crystal Dynamics anuncia *Legacy Of Kain: Soul Reaver*.

1999

JUEGOS CLAVE

Perfect Dark (N64)
Soulcalibur (DC)
Super Smash Bros (N64)
Final Fantasy VIII (PS1)

REVELACIONES DESTACABLES

Nintendo anuncia Project Dolphin, rebautizado más tarde como GameCube. Se conoce la fecha de lanzamiento de Dreamcast, 9/9/99, y su precio: 199 $. Sony muestra demos gráficas para su próxima PlayStation. Rare presenta *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini* y *Donkey Kong 64*.



» Patrick Klepek es periodista senior para Waypoint y ha hecho muchos amigos en el E3. Ha estado informando sobre la feria desde que tenía 14 años.



» Curiosamente, la feria siempre tuvo la intención de llamarse E³ en lugar de E3. "Como E elevado a tres, ¿sabes?", explica Pat. Pero los periodistas se quejaron de tener que escribir un tres en superíndice, y Pat terminó por dejar de insistir en que era 'al cubo' y no 'tres'.

Aquel primer E3 fue monstruoso. "Si lo miras en Wikipedia, figura que tuvimos a 55.000 personas", dice Pat. "Mierda, yo diría que congregamos cerca de 80.000. Llenamos todos los malditos hoteles de Santa Mónica, y no solo ocupamos sus habitaciones, también sus espacios de reunión; no quedaba nada libre". En aquellos primeros días, la gente podía acceder al E3 simplemente presentándose en la puerta con una tarjeta que pudiera demostrar que pertenecían a la industria del videojuego. El E3 de 1995 estuvo tan masificado que el jefe de bomberos amenazó con cerrar la feria el segundo día. Pero el equipo de Pat logró redirigir el flujo de personas para evitar aglomeraciones, y el espectáculo continuó. Las fiestas fueron legendarias aquel año. "Sony hizo que Michael Jackson actuara en su fiesta. Quiero decir, fue increíble", recuerda Pat. Distintos autobuses llevaron a los asistentes por deslumbrantes eventos por toda la ciudad. La propia compañía de Pat celebró una fiesta con Crystal Dynamics en la mansión de un productor musical en las colinas, que contó con artistas de tanto renombre como Cirque du Soleil, y catering proporcionado por el famosísimo chef Wolfgang Puck.

La zona dedicada a demostraciones estaba igualmente repleta de estrellas. "Fue un momento muy emocionante, un lugar muy emocionante", dice Tom, quien recuerda que Muhammad Ali fue un asistente destacado en el stand de Sega. "Tuvimos celebridades entrando y saliendo, al igual que todos los demás". También era increíblemente ruidoso. El stand de Sony estaba al lado del de Sega, y ambos iniciaron una especie de guerra para ver quién podía hacer que su música sonara más fuerte. "Creo que los jefes de la IDSA vinieron y dijeron, 'chicos, corten esto. Van a reventar los tímpanos a alguien, es demasiado ruidoso'", rememora Tom. "No recuerdo que llegáramos a hacerlo". La competición entre Sega y Sony era tremendamente encarnizada en aquellos tiempos, y el acontecimiento más notable del E3 de 1995 fue cuando Steve Race, de Sony, anunció que PlayStation se vendería a 299 $, justo después de que Tom dijera que Saturn costaría 399 $ (ver el apartado dedicado 'Momentazos'). Tom asegura que aquella no fue la única vez que Steve boicoteó los planes de Sega en la feria: "teníamos aquellos enormes hinchables de Sonic alrededor, e hicieron que sus muchachos vinieran, les clavaran alfileres y los desinflaran", relata.



Imagen © ESA

Tras un primer año tan potente, las compañías pugnaban por hacerse con un espacio en el Centro de Convenciones de Los Ángeles para el E3 de 1996. Aquel año Nintendo presentó *Super Mario 64* para su nueva N64, mientras la batalla entre Sony y Sega se volvía más y más dura, con ambos fabricantes recortando el precio de sus consolas hasta 199 $. Este segundo E3 también sería el último de Pat como organizador, ya que IDSA compraría los derechos del E3 a IDG, aunque aún los contrató como empresa organizadora de la feria.



Imagen © Pat Ferrell e Infotainment World.

» E3 1996: el evento se llevó a cabo nuevamente en el Centro de Convenciones de Los Ángeles por segundo año, pero el E3 se trasladaría a Atlanta en 1997 y 1998. Sin embargo, en 1999, volvió a Los Ángeles.

Los acontecimientos dieron un sorprendente giro en 1997, cuando el E3 se trasladó al Georgia World Congress Center en Atlanta. Tom Kalinske ya había dejado Sega por ese entonces, pero visitó aquel E3 y considera que la reubicación de la feria a Atlanta fue un gran error. "El corazón de la industria del entretenimiento es Hollywood, que está en Los Ángeles", reflexiona. Pat está de acuerdo en que llevar el E3 a Atlanta fue una mala decisión. "Todo el mundo lo odiaba", asegura. "El lugar era demasiado grande, no era lo suficientemente personal y cercano". Y no solo eso, añade, el cambio a Atlanta implicaba que los visitantes japoneses tenían que coger varios aviones para llegar a la feria, en lugar de tomar un único vuelo directo a Los Ángeles.

A pesar de los comentarios negativos, el E3 permaneció en Atlanta en su edición de 1998, la primera a la que asistió Thomas Puha. Thomas es actualmente director de comunicación en Remedy Entertainment, pero a finales de los noventa fue corresponsal en Europa para la revista americana *Gamefan*, y recuerda vívidamente ver a Shigeru Miyamoto en el escenario durante la conferencia de prensa de Nintendo, mientras el legendario creador de videojuegos promocionaba *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*. "Regalaron a cada asistente una bolsa de Nintendo que todavía veo llevan algunas personas de la

2000

JUEGOS CLAVE

Conker's Bad Fur Day (N64)
Neverwinter Nights (PC)
Black & White (PC)
Jet Set Radio (DC)

REVELACIONES DESTACABLES

Un impresionante tráiler de *Metal Gear Solid 2* es la estrella indiscutible del evento. Nintendo anuncia que GameCube será puesta a la venta en otoño de 2001, el mismo año en que se lanzará Xbox según Microsoft. Sega hace públicos sus planes para el servicio online SegaNet.

2001

JUEGOS CLAVE

Gran Turismo 3 (PS2)
Final Fantasy X (PS2)
Metal Gear Solid 2 (PS2)
Super Smash Bros Melee (GC)

REVELACIONES DESTACABLES

Rockstar muestra *Grand Theft Auto III*, primer juego 3D de la serie, y Shigeru Miyamoto el mando inalámbrico WaveBird para GameCube. Capcom enseña *Devil May Cry*. Y se muestra una demo de *Halo: Combat Evolved* con caídas en la frecuencia de fotogramas por segundo.

2002

JUEGOS CLAVE

Doom III (PC)
Metroid Prime (GC)
Tekken 4 (PS2)
TimeSplitters 2 (GC/PS2/XB)

REVELACIONES DESTACABLES

Sony anuncia su adaptador de red para PS2, como intento para competir contra los planes online de Microsoft. Estos detallan el lanzamiento de Xbox Live, que se lleva el gato al agua. Blizzard presenta su nuevo MMORPG *World Of Warcraft*, y EA muestra *Battlefield 1942*

2003

JUEGOS CLAVE

Half-Life 2 (PC)
Prince Of Persia: The Sands Of Time (GC/PS2/XB)
Call Of Duty (PC)
Fable (XB)

REVELACIONES DESTACABLES

Microsoft enseña un vídeo de *Halo 2*, que tiene un éxito arrollador. Sony muestra un tráiler de *Gran Turismo 4*, y además revela su nuevo periférico, de nombre PlayStation EyeToy. También anuncia la PlayStation Portátil.

2004

JUEGOS CLAVE

Halo 2 (XB)
Splinter Cell 3 (XB)
Burnout 3 (XB/PS2)
Resident Evil 4 (GC)

REVELACIONES DESTACABLES

Nintendo revela un prototipo de su portátil de doble pantalla, llamada DS. También muestra el primer metraje de *The Legend Of Zelda: Twilight Princess*, para deleite de la concurrencia. Y Sony enseña la PSP, además de *God Of War* para PlayStation 2.

2005

JUEGOS CLAVE

Spore (PC)
The Legend Of Zelda: Twilight Princess (GC)
Gears Of War (X360)
Nintendogs (DS)

REVELACIONES DESTACABLES

Microsoft anuncia el lanzamiento de Xbox 360 en el mismo año. Sony revela PlayStation 3. Nintendo muestra una maqueta de su consola Revolution, y la Game Boy Micro, que resulta tan pequeña como sugiere su nombre.

MOMENTAZOS

LOS MAYORES ACONTECIMIENTOS DEL E3, A LO LARGO DE LOS AÑOS



E3 1995: LA GUERRA DE PRECIOS SONY / SEGA

El primer E3 conoció el lanzamiento sorpresa de Sega Saturn por 399 $, muy en contra de los deseos de Tom Kalinske. "Todo el mundo sabe que yo no era muy partidario de hacer Saturn", cuenta. "En ese momento, todavía pensaba que nos quedaban uno o dos buenos años de Genesis (Mega Drive)". Poco después, Sony lanzó la bomba. "Mi antiguo colega, Steve Race, se levantó, anunció la PlayStation, y solo dijo el precio: 299", recuerda Tom. "Eso fue todo lo que dijo, y salió del escenario. Y por supuesto, aquello provocó un revuelo mayúsculo".

E3 2004: MIYAMOTO REPARTIENDO MANDOBLES

La conferencia de prensa de Nintendo en el E3 2004 tiende a considerarse la mejor de todas. Reggie Fils-Aimé mostró la DS por vez primera, casualmente presentando un nuevo juego de *Metroid* entre grandes aplausos. La conferencia continuó con un tráiler que mostraba a Link galopando por el campo, en un juego que recordaba a *Ocarina Of Time*. Para finalizar, Shigeru Miyamoto apareció triunfante en el escenario, blandiendo la Espada Maestra. La multitud inevitablemente estalló entre vítores atronadores.





E3 2006: CANGREJO ENEMIGO GIGANTE

La conferencia de Sony en el E3 2006 se recuerda como aquella en la que revelaron el precio de 499 $ para la PS3 básica, o 599 $ en su versión con disco duro de 60 GB. También por el nacimiento de un meme. El productor Bill Ritch presentó *Genji 2* como un juego de acción histórica que mostrará famosas batallas que tuvieron lugar en el Japón antiguo. "Así, aquí tenemos a este cangrejo enemigo gigante", soltó inexpresivamente mientras jugaba. "Ataca su punto débil para causar un daño masivo".

E3 2013: LA DEBACLE DE XBOX ONE

Curiosamente, Microsoft dedicó gran parte de su tiempo en aquella conferencia de 2013 explicando cómo se podía ver la televisión y hacer llamadas de Skype a través de la Xbox One, y reveló el abultado precio de la consola: 499 $, principalmente porque Kinect estaba incluido en el mismo. El auténtico cabreo llegó cuando se desveló que la consola estaría siempre conectada, con los juegos vinculados a una cuenta concreta. Sony remató el trabajo con un vídeo satírico, en el que mostraba que compartir juegos en PS4 era tan sencillo como darle el disco a un amigo.





E3 2015: LA TRIPLE RESURRECCIÓN DE SONY

"Anunciaron *The Last Guardian*, *Final Fantasy VII Remake* y *Shenmue III* en unos 20 minutos," recuerda Nathan Brown sobre la presentación de Sony en el E3 de 2015. "El clamor fue increíble. La cohorte inglesa es bastante estoica y reservada para estas cosas, chasqueando la lengua y poniendo los ojos en planco ante la multitud que enloquece por un tráiler sangriento o el anuncio de un nuevo *Gears Of War*. Pero Dios mío, perdimos la cabeza".

Imagen de Miyamoto © Bastian Stein / Imagen de XBOX en el E3 2013 © Sergey Galyonkin


Imagen © Thomas Puha

» Stand de Nintendo en el E3 1998. "En los primeros años, mientras construían los puestos días antes de la inauguración de la feria, podías intentar colarte o conseguir una chapa o pase de expositor, darte una vuelta y ver los juegos que se mostrarían", cuenta Thomas Puha. "Reaccionaron rápido, luego las cosas se volvieron más estrictas".


Imagen © ESA

» E3 2009: Thomas Puha dice que hubo una cantidad fabulosa de títulos para ver en los E3 de los años 2000. "Todos tenían entre seis y doce juegos en su lista anual, había mucha variedad de títulos para cubrir. Fue un momento fantástico", recuerda.



» Nathan Brown fue redactor en revista *Edge* y actualmente realiza consultoría sobre juegos. También escribe el popular boletín de noticias *Hit Points*.

2006

JUEGOS CLAVE

Assassin's Creed (PS3/X360/PC)
BioShock (X360/PC)
Mass Effect (X360)
Wii Sports (Wii)

REVELACIONES DESTACABLES

Se muestra Revolution, rebautizada con su nombre final Wii. Sony enseña PlayStation 3. Y Microsoft anuncia que *Grand Theft Auto IV* llegará a Xbox 360, mientras que Konami asombra con un espectacular tráiler de *Metal Gear Solid 4*.

2007

JUEGOS CLAVE

Rock Band (X360/PS3)
Call Of Duty 4: Modern Warfare (X360/PS3/PC)
Halo 3 (X360)
Fallout 3 (X360/PS3/PC)

REVELACIONES DESTACABLES

Se presenta PlayStation Home de Sony. Nintendo anuncia *Wii Fit* y la Balance Board, y revela que *Mario Kart Wii* podrá disfrutarse con el accesorio con forma de volante Wii Wheel. Sony muestra nuevas imágenes de *Killzone 2*

2008

JUEGOS CLAVE

Mirror's Edge (PS3/X360/PC)
LittleBigPlanet (PS3)
Left 4 Dead (PC)
Gears Of War 2 (X360)

REVELACIONES DESTACABLES

Microsoft presenta una revisión de la interfaz de Xbox 360, a la que deciden denominar la Nueva Experiencia Xbox. Nintendo anuncia Wii Motion Plus y Shigeru Miyamoto muestra *Wii Music*. Sony revela *God Of War III* para su PlayStation 3.

2009

JUEGOS CLAVE

Uncharted 2: Among Thieves (PS3)
Mass Effect 2 (X360/PC)
Modern Warfare 2 (PS3/X360/PC)
New Super Mario Bros Wii (Wii)

REVELACIONES DESTACABLES

Microsoft anuncia Project Natal, que más tarde sería Kinect. Sony revela los controladores PlayStation Move. Ringo Starr y Paul McCartney suben al escenario para presentar *The Beatles: Rock Band*.

2010

JUEGOS CLAVE

Portal 2 (PS3/X360/PC/Mac)
Dance Central (X360)
Disney's Epic Mickey (Wii)
Rage (PS3/X360/PC)

REVELACIONES DESTACABLES

Satoru Iwata presenta 3DS, la nueva portátil 3D de Nintendo, y muestra imágenes de *The Legend Of Zelda: Skyward Sword*. Ubisoft enseña *Assassin's Creed: Brotherhood*, e Hideo Kojima presenta un tráiler de *Metal Gear Solid: Rising*, más adelante también llamado *Revengeance*.

2011

JUEGOS CLAVE

BioShock Infinite (PS3/X360/PC)
Batman: Arkham City (PS3/X360/PC)
The Elder Scrolls V: Skyrim (PS3/X360/PC)
Tomb Raider (PS3/X360/PC)

REVELACIONES DESTACABLES

Sony enseña PlayStation Vita. Nintendo hace lo propio con Wii U, y Microsoft, *Halo 4*. Sony muestra la demo de *Uncharted 3*, desarrollado por Naughty Dog.



Imagen © Pat Ferrell, Infotainment World (una empresa de IDG), Entertainment Software Association, Thomas Puha.

¿QUÉ SE SIENTE?

LOS PERIODISTAS RECUERDAN CÓMO ES ASISTIR AL E3

Nathan Brown explica que acudir al E3 es "como ir a Disneyland, excepto que duermes en un motel infestado de cucarachas y compartes habitación con el redactor de *Official Xbox Magazine*. Realmente es una especie de peregrinación para los amantes de los videojuegos, un rito iniciático para los profesionales, y se siente especial, de un modo que desafortunadamente no soy capaz de expresar. Patrick Klepek lo describió recientemente como una prueba de lo que has conseguido como periodista de videojuegos, o algo así, y eso es genial. Fue la primera vez en que realmente sentí que estaba asentado, en lugar de simplemente disfrazado como periodista de videojuegos".

Patrick Klepek, periodista senior en Waypoint, asistió por primera vez al E3 con 14 años, cuando escribía para un sitio web llamado Gamerz Online. "Hice una gran cantidad de amistades para toda la vida asistiendo al E3", asegura, "y como su temporalidad anual se convirtió en parte integrante de mi vida, esperaba con ansia aquellos días californianos, bajo las luces brillantes y los altavoces a todo volumen, porque fue una oportunidad de estar entre gente a la que llamas tanto colegas, como amigos. Tenía amistades normales al volver a casa, pero este era un mundo absolutamente diferente, era mi mundo. Y se percibió de un modo especial", dice.

"Cuando evoco el E3 en mi mente, gran parte de lo que recuerdo es antes de que internet, y particularmente las transmisiones en vídeo, tomaran el control. Un nuevo tráiler de *Metal Gear Solid* se convertía en un acontecimiento. Eran eventos largos y peliculeros que merecía la pena ver, incluso si te daba igual la serie *Metal Gear*. Konami tenía a cientos de personas acampadas frente a su gran proyector, observando con atención los tráileres. Dudo que esto fuera así al principio, pero con el tiempo Konami publicó un horario del momento en que se mostraría cada tráiler, y se notaba cuándo se aproximaba la hora *Metal Gear*, porque la gente pillaba sitio en el suelo como si fuera un concierto de verano. Recuerda, esto pasaba antes de que hubiera aficionados en la feria. Era la prensa, gente de la industria, quienes decidían 'me voy a sentar en el suelo para ver este tráiler ruidoso durante 15 minutos'. Increíble".

industria", dice. "El botín que conseguías en aquella época era increíble". Sin embargo, las conferencias en sí mismas tendían a ser menos impresionantes. "No eran el espectáculo en que se convirtieron", opina Thomas. "La gente tiene que entender que la feria era en origen para vendedores y compradores, para hacer negocios que durarían todo el año. Así, se organizaban montones de reuniones, fiestas con compradores, y finalmente se decidía cuántas unidades pedirían por la mañana. Ese era el negocio entonces. La prensa era algo secundario en aquel momento". Por consiguiente, las conferencias solían llevarse a término en aburridas salas de conferencias de los hoteles en las que, a menudo, mostraban aburridas presentaciones en PowerPoint sobre ventas y gastos de marketing. Los deslumbrantes escenarios y las actuaciones escandalosas llegarían más tarde, cuando las conferencias empezaron a ser transmitidas al público.

"Lo que es complicado explicar ahora, es que casi nadie sabía lo que se mostraría cuando asistías a aquellas conferencias", asegura Thomas. "No había filtraciones, la información estaba cuidadosamente controlada, internet no era predominante. Ibas a una conferencia de prensa, y no tenías ni idea de qué juegos o información se revelaría".

El E3 terminó por volver a Los Ángeles en 1999, y creció de manera constante durante los siguientes siete años. Aunque tal vez creció un poco demasiado. "Para 2006, el E3 estaba tan petado de ruido, gente y famosos, que el Centro de Convenciones de Los Ángeles se quedó pequeño", recuerda Thomas, haciendo notar que llegar a las reuniones intentando pasar a través de las multitudes humanas era prácticamente imposible. Al mismo tiempo, los expositores se quejaban del coste cada vez mayor de reservar un stand en el E3, teniendo además que lidiar con un público en la feria que no eran ni prensa, ni empresarios dedicados a la compraventa. La ESA respondió limitando la asistencia a aproximadamente 5.000 personas en el E3 2007, y abandonando el Centro de Convenciones de Los Ángeles en beneficio de conferencias para prensa más pequeñas celebradas en hoteles repartidos por Santa Mónica. La feria volvió al Centro de Convenciones en 2008, pero se mantuvo la limitación de asistentes, ofreciendo así cierta sensación de pasillos retumbantes, extrañamente vacíos.

Estos dos años fueron duramente criticados por los asistentes, por lo que el E3 resucitó a su antiguo yo deslumbrante en 2009. Aunque para aligerar el follón humano de eventos anteriores, se limitó el número de asistentes a sobre 41.000 personas. La feria

2012

JUEGOS CLAVE

The Last Of Us (PS3)
Dishonored (PS3/X360/PC)
Assassin's Creed III (PS3/X360/Wii U/PC)
Halo 4 (X360)

REVELACIONES DESTACABLES

Microsoft muestra Xbox SmartGlass. Ubisoft, un impresionante tráiler de *Watch Dogs*. Sony enseña Wonderbook, un accesorio de realidad aumentada para PS3. Y Nintendo los títulos de lanzamiento para Wii U, como *New Super Mario Bros U*.

2013

JUEGOS CLAVE

Titanfall (XO/X360/PC)
Destiny (PS3/PS4/X360/XO)
Watch Dogs (Varios)
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)

REVELACIONES DESTACABLES

Microsoft anuncia que la Xbox One será lanzada en noviembre, a un precio de 499 $. Sony muestra PlayStation 4, que se pondrá a la venta a 399 $. Ubisoft desvela *The Crew* y *The Division*. Nintendo enseña tráileres de *Pokémon X* e *Y*.

2014

JUEGOS CLAVE

Alien: Isolation (PC, Varios)
Batman: Arkham Knight (PS4/XO/PC)
Middle-earth: Shadow Of Mordor (Varios)
Splatoon (Wii U)

REVELACIONES DESTACABLES

Rockstar desvela *Grand Theft Auto V*. Sony muestra un primer vistazo de *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*. Nintendo anuncia un juego de *Zelda*, aún sin nombre, para Wii U. El tráiler de *No Man's Sky* sorprende al público.

2015

JUEGOS CLAVE

Star Wars: Battlefront (PS4/XO/PC)
Fallout 4 (PS4/XO/PC)
Horizon: Zero Dawn (PS4)
Super Mario Maker (Wii U)

REVELACIONES DESTACABLES

Microsoft anuncia compatibilidad hacia atrás para Xbox One. Sony muestra *Final Fantasy VII Remake*, *Shenmue III* y *The Last Guardian*. EA enseña el primer tráiler de *Mass Effect: Andromeda*. Las Hololens de Microsoft le vuelan la cabeza a más de uno.

2016

JUEGOS CLAVE

The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild (Wii U/Switch)
Dishonored 2 (PS4/XO/PC)
God Of War (PS4)
Battlefield 1 (PS4/XO/PC)

REVELACIONES DESTACABLES

Microsoft revela Project Scorpio 4K, previsto para 2017, y la delgadísima Xbox One S. Bethesda asegura estar trabajando en *The Elder Scrolls VI*. Capcom muestra *Resident Evil 7*, y Hideo Kojima el primer tráiler de *Death Stranding*.

2017

JUEGOS CLAVE

Marvel's Spider-Man (PS4)
Monster Hunter World (PS4/XO/PC)
Wolfenstein 2: The New Colossus (PS4/XO/PC)
Super Mario Odyssey (Switch)

REVELACIONES DESTACABLES

Nintendo y Ubisoft enseñan *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*. BioWare presenta *Anthem*. Microsoft renombra Project Scorpio como Xbox One X. Ubisoft suelta por sorpresa un tráiler de *Beyond Good and Evil 2*


Imagen © Thomas Puha

» Foto de Thomas Puha tomada a la conferencia para prensa de Microsoft en el E3 2011. Cubrir el E3 como periodista especializado fue un negocio frenético, dice. "El estrés de intentar llegar a todas las reuniones era una chaladura. Tendría entre diez y catorce por día, huecos de media hora para ver juegos. Tendrías que caminar por el Centro de Convenciones de Los Ángeles todo el día, y llegarías tarde la mitad de las veces".

funcionó bien durante algunos años, pero en 2013 comenzaron a intuirse ciertos problemas cuando Nintendo decidió ofrecer un vídeo grabado en lugar de una conferencia. "Echando la mirada atrás, ese fue el principio del fin", comenta Nathan Brown, antes redactor de revista *Edge*. "EA pasó a ser EA Play, Microsoft cambió el día de su conferencia: de lunes a domingo, y todas las compañías querían tener más control sobre el flujo de noticias". Además, la ESA comenzó a permitir la entrada de visitantes no profesionales en 2016. "El primer año en que se permitió que Pepe Público accediera a la feria, fue un absoluto desastre", recuerda Nathan. "No se hicieron cambios en el diseño y distribución interior del recinto para acoger a tantas personas. El primer día, con esa avalancha loca de personas sin tener idea de dónde iban, llegué 40 minutos tarde a mi primera cita. Todo fue cuesta abajo a partir de ahí".

La decisión de Sony de abandonar el E3 en 2019 fue un gran golpe para la feria, más habiéndola apoyado desde el principio. Luego, la pandemia de coronavirus provocó la cancelación del E3 en 2020, realizándose la celebración de un evento únicamente digital en 2021. De nuevo, el coronavirus impidió la posibilidad de un evento presencial en 2022, y lo que es más preocupante, ya sin plantearse ninguna alternativa que sobrepase la limitación de lo físico. Hay quien se pregunta si el E3 volverá en algún momento, ahora que las presentaciones y los tráileres pueden llegar a millones de personas a través de internet sin que haya necesidad de pagar una millonada por un sitio en mitad de un espacio abarrotado.

Es verdad que se está restando importancia a ferias comerciales como el E3: "la gente dice 'no son importantes'. Pero lo son", asegura Tom. El E3 no es solo una oportunidad para que las compañías generen expectación en torno a sus productos, también es la posibilidad de conocer gente, hacer negocios, establecer contactos, conexiones humanas duraderas. Pat lo resume así: "poder tomarnos un cóctel con alguien, es una gran transacción". ✱


Imagen © Pat Ferrell e Infotainment World.

» *NiGHTS Into Dreams*, uno de los grandes nombres del E3 1999.



Imagen © Guywelch2000

» *Tribes: Aerial Assault* fue uno de los primeros juegos para PS2 diseñado para juego online, y se anunció en el E3 al mismo tiempo que el adaptador de red de Sony.



Image credits: ESA

» E3 2009: el estruendo del E3 es legendario. "¡Había conciertos los primeros años!", recuerda Thomas Puha. "El ruido era una locura. Estabas en una reunión en la sala de al lado, y no escuchabas nada de lo que decía el presentador".

2018

JUEGOS CLAVE

Fallout 76 (PS4/XO/PC)
Super Smash Bros Ultimate (Switch)
Doom Eternal (PS4/XO/PC)
Resident Evil 2 (PS4/XO/PC)

REVELACIONES DESTACABLES

Sony presenta *The Last Of Us Part II*. Bethesda desvela *Starfield*, o mejor dicho, su nombre y poco más. CD Projekt RED enseña un tráiler de *Cyberpunk 2077*, e imágenes del juego a puerta cerrada. Microsoft anuncia *Halo Infinite*.

2019

JUEGOS CLAVE

Halo Infinite (XS/PC)
Watch Dogs Legion (Varios)
Final Fantasy VII Remake (PS4/PS5/PC)
Cyberpunk 2077 (Varios)

REVELACIONES DESTACABLES

Keanu Reeves hace una aparición sorpresa para decir que saldrá en *Cyberpunk 2077*. Crystal Dynamics muestra un tráiler de *Marvel's Avengers*. Microsoft va soltando perlitas de Project Scarlett, la sucesora de Xbox One.

2021

JUEGOS CLAVE

Starfield (XS/PC)
Battlefield 2042 (Varios)
Mario + Rabbids: Sparks Of Hope (Switch)
Forza Horizon 5 (XO/XS/PC)

REVELACIONES DESTACABLES

Se muestra el primer tráiler de juego real para *Elden Ring*. La secuela de *The Breath Of The Wild* apunta fecha aproximada de lanzamiento y nuevo tráiler. Square revela *Marvel's Guardians Of The Galaxy*. Nintendo anuncia *Metroid Dread*.



» E3 2017: las multitudes eran elemento permanente del evento. Las colas para la comida en el E3 solían ser enormes, y la comida en sí era frecuentemente decepcionante, dice Thomas Puha. "Así que tenías que saberte qué compañías tenían catering y tratar de concertar reuniones con ellos sobre la hora del almuerzo, para que, tal vez, pudieras picar algo", relata.

LA HISTORIA DEL

CRÓNICAS DEL E3

POR LOS PROFESIONALES ESPAÑOLES

DESDE 1995 HA SIDO EL EPICENTRO DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO, UNA CITA ANUAL E INELUDIBLE QUE SOLO MORDIÓ EL POLVO ANTE LA IRRUPCIÓN DE UNA PANDEMIA. ¿PERO CÓMO ERA AQUELLO POR DENTRO, MÁS ALLÁ DE LOS GRANDES TITULARES?

TEXTO DE BRUNO SOL

La evolución del E3, desde sus inicios hasta su última edición, en 2019, fue un reflejo del devenir de la industria del videojuego, cada vez más globalizada. Nacida en pleno auge de las consolas, la mastodóntica feria angelina acabaría por devorar al resto de ferias internacionales, empezando por el ECTS británico, la principal cita europea desde su creación en 1988, que desaparecería en 2004, tras un largo declive (su testigo sería recogido años más tarde por la Gamescom alemana). Incluso el Tokyo Game Show, nacido en 1996, acabó pasando de dos citas anuales (una en primavera y otra en otoño) a una sola, eclipsada ante los lanzamientos del E3, el evento en el que toda la industria mundial mostraba sus principales lanzamientos. Para las compañías de videojuegos, los distribuidores de cada continente y, cómo no, la prensa, el E3 era una cita ineludible, el lugar en el que había que estar. A cualquier precio.

En su momento habría dado varios dedos de una mano por asistir a alguno de los CES de finales de los ochenta y principios de los noventa (de los que solo veíamos unas pocas fotos y aquellos listados interminables en las revistas inglesas y americanas de la época), así que comprendo perfectamente la atracción que provocaba el E3 entre los usuarios de videojuegos, aunque tengo que decir que, desde dentro, la experiencia no era tan glamourosa como podría parecer. Repartidos por estas páginas encontraréis los testimonios de diversos veteranos de la industria española, tanto de prensa como de compañías. Por mi parte, y dado que nuestros compañeros ingleses ya han relatado la historia de la feria en el reportaje previo, intentaré reflejar cómo era el E3 desde el punto de vista de un redactor de prensa de papel. Con sus luces y sombras.

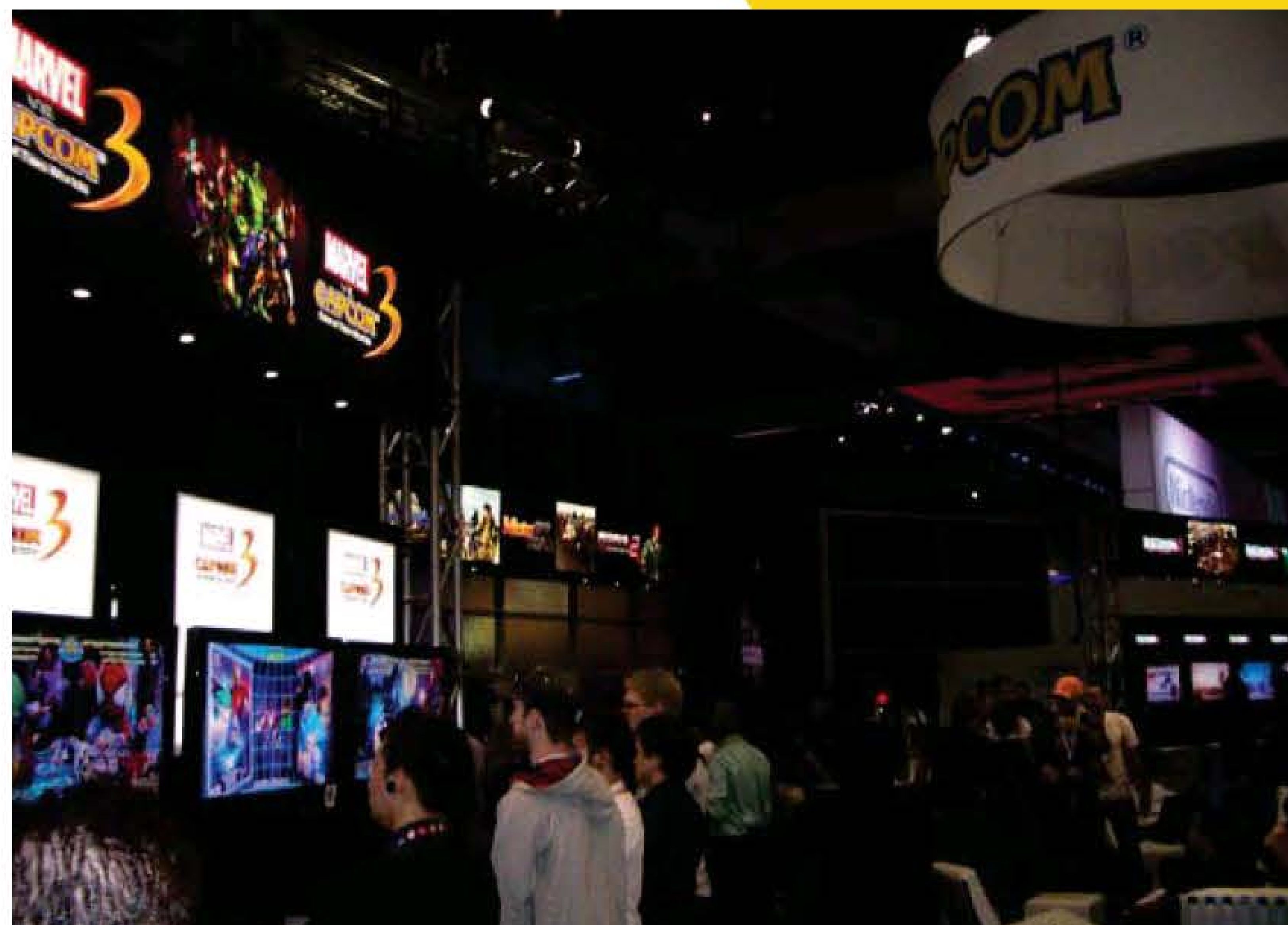
No voy a negarlo, en los primeros años había bofetadas en la redacción para acudir al E3, pero los que iban a la feria ya no querían regresar al año siguiente. Al menos los que podían elegir, porque a algunos nos tocó ir bastantes años seguidos, obligados por el jefe. Sí, la feria nos brindaba una oportunidad de oro para descubrir antes que nadie los lanzamientos más deseados del año y conocer, cara a cara, a colosos del calibre de Shigeru Miyamoto o Hideo Kojima, pero la mayoría del tiempo lo pasabas







» Gente, mucha gente, esperando a poder entrar en la feria. Luego venían las carreras para llegar a la primera cita del día.



» Uno de los grandes atractivos del E3 era probar antes que nadie los juegos que llegarían en otoño.

corriendo por los pasillos del Convention Center para acudir a la siguiente cita. Estas se programaban con las distintas compañías, semanas antes de viajar, pero siempre surgían oportunidades de última hora, o bailaban las citas, de tal manera que al final ni tenías tiempo para comer o parar un rato para jugar en los stands. Un año PlayStation España no nos concretó sus citas hasta diez minutos antes de la apertura de puertas del primer día.

El calendario de citas también reflejaba el crecimiento de la propia feria, año tras año. En mi primer E3 (Atlanta, 1998) pudimos programar citas de una hora con las diferentes compañías. Pero en ediciones posteriores, a medida que aumentaban los expositores, el tiempo para las citas fue acortándose y de las charlas distendidas con productores y desarrolladores se pasó a citas exprés con gente de marketing que no contaba nada más allá de lo que aparecía en el guion previo autorizado por sus jefes. Con el devenir de los años, empezaron a proliferar las presentaciones a puerta cerrada, bajo cita previa, en las que simplemente veías jugar a alguien del estudio. Era como ver un gameplay comentado, pero en directo. Alguna vez se obraba el milagro, y tenías la suerte de que la mismísima Jade Raymond te enseñara el persona el primer *Assassin's Creed*, pero fue un lujo cada vez más escaso a medida que el E3 iba masificándose más y más.

Las dimensiones que empezaba a tomar el E3 empezaron a asustar, tanto a las compañías invitadas como a la propia organización. Para la edición de 2007 se decidió abandonar el Convention Center y reducir drásticamente el tamaño de la feria, reubicándola en un hangar del aeropuerto de Santa Mónica y en los hoteles de su icónico paseo marítimo. La jugada salió bastante mal, porque pasamos de correr de un stand a otro a trotar entre hoteles, donde las compañías habían organizado sus respectivas citas. De hecho, casi nadie acabó pisando el hangar del aeropuerto (que se supone debía ser el centro neurálgico de la feria) porque todos estábamos demasiado ocupados echando el hígado a lo largo del bulevar de Santa Mónica, para no perder la siguiente cita programada en un hotel a quince minutos de distancia. Recuerdo dos 'highlights' de aquella feria: el día que me salió una ampolla en un pie del tamaño de una bolsa de Conguitos, y cuando llegué resoplando a una cita con Peter Molyneux. El muy cachondo, por decir algo, nos dijo que el siguiente *Resident Evil* iba a tener periodistas agotados en lugar de zombis. Un tipo encantador.

Si para la prensa de papel ya era duro, podéis imaginaros cómo pintaba el panorama para los medios digitales, que poco a poco empezaron a ser mayoría entre los periodistas. La gente que trabajábamos para las revistas al menos teníamos el consuelo de que a partir de las dieciocho horas podíamos descansar, quedar con amigos o apuntarnos a algunas de las fiestas que organizaban las compañías. Pero la gente que trabajaba para las webs de videojuegos, no. Ellos prolongaban la jornada de trabajo hasta altas horas de la madrugada para mandar los artículos y los materiales a sus respectivas redacciones. Esta situación mejoraría a medida que las webs enviaron más gente a cubrir la feria y la organización dispuso mejores centros de prensa desde los que enviar las crónicas ▶



» Poca gente alrededor del extraordinario *God Hand*. Años después acabaría siendo una obra de culto.



» Además de los stands, algunas compañías tenían zonas privadas a las que solo se podía acceder con cita previa.

PALABRA DE VETERANO

● PABLO CRESPO - Director General de GAME España



El recuerdo más nítido que tengo en general de los E3 a los que he ido es el de volver con mucha ilusión, con las pilas cargadas, sabiendo que tendríamos un buen catálogo para vender en nuestras tiendas. También como jugador he tenido el gusto y el privilegio de conocer a los programadores de mis juegos favoritos, como Sid Meier (*Civilization*), Will Wright (*SimCity*) o ir a los estudios de Blizzard en Irvine de donde salió *StarCraft*, otro de mis favoritos; bueno, y otros muchos grandes momentos como la presentación de Microsoft con el Circo del Sol, o las divertidas presentaciones de Shigeru Miyamoto, etc…

● MANUEL DEL CAMPO - Director General / CEO de Axel Springer



A mediados de los noventa, el sector de los videojuegos estaba despegando como un cohete. Las ferias del E3 se convirtieron desde entonces en el momentazo del año, el de los grandes anuncios, la espectacular presentación de juegos y consolas y las entrevistas a los programadores míticos. Sí, para los periodistas también eran unos días agotadores (fiestas incluidas), pero que levante la mano quien cambiara ahora un solo día de aquellos. Yo fui dos veces a Atlanta y varias a Los Ángeles, conocí a Miyamoto y Kojima (entre muchos otros) y siempre fue una aventura inolvidable. Fuimos unos privilegiados.

● SUSANA LURGUIE - Directora de arte en PR Garage



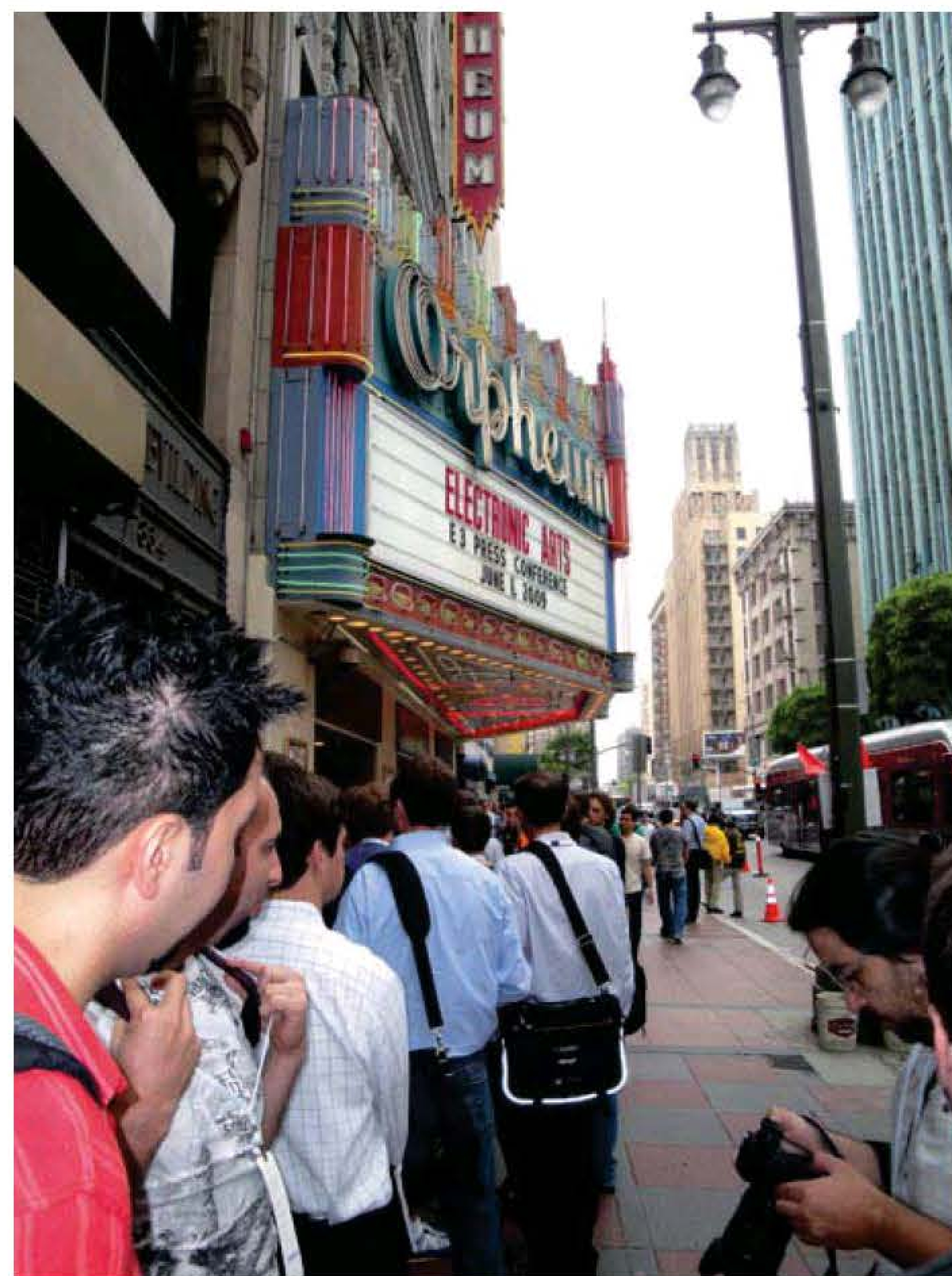
Cada año, con el verano llegaba el Número Especial E(s)3. Sí, sí, así era los primeros años. Recuerdo que esa revista se cerraba unos días más tarde de lo habitual porque había que esperar a que los redactores que habían acudido a la feria regresasen con toneladas de materiales, que luego había que seleccionar, redactar, maquetar, editar, etc, en unas pocas horas para llegar al quiosco en fecha. Noches en vela, risas, cansancio y siempre con mucha ilusión, mientras los compis nos iban al tiempo contando todo lo que habían visto y las anécdotas del viaje. ¡Era una verdadera locura!


» Alberto Lloret posa frente al Convention Center. Una foto habitual en los reportajes de las revistas.


» Siempre había ocasión de hacer el chorra frente a la cámara. Aquí David Martínez es ajusticiado por la cosplayer Jessica Nigri, caracterizada de Juliet (*Lollipop Chainsaw*).



» Los días previos al E3 siempre tenían lugar las conferencias de Nintendo, Sony, Microsoft, Ubisoft o EA.



desde el Convention Center. A la prensa de papel la paliza les esperaba al regresar a la redacción, cuando tocaba escribir treinta o cuarenta páginas, en apenas unos días, para incluir la feria en el siguiente numero de la revista (siempre se retrasaban los cierres para incluir esa información y publicarla a la mayor brevedad posible).

Cubrir el E3 no era tan divertido como parecía desde fuera, pero nos brindó un montón de anécdotas, que ahora nos contamos entre nosotros como si fueran batallitas de la mili. Empezando por la competición para reservar hotel a principios de cada año. En mi revista siempre lo dejaban para lo último, con la esperanza de que alguna compañía corriera con los gastos (algo que no pasaba nunca), así que la mayoría de las veces acababa alojándome en los hoteles más cutres de Los Ángeles, donde viví situaciones delirantes. Al menos nunca acabé en el Hotel Cecil, uno de los destinos más buscados por su proximidad a la Feria. Si no conocéis este hotel, buscadlo en Google junto al nombre de Elisa Lam, la mujer que desapareció en un ascensor y cuyo cadáver acabó en el depósito de agua del hotel. Un macabro suceso que sigue envuelvo en misterio y que desencajó los rostros de toda la prensa española (y foránea) que solía alojarse allí en cada edición del E3.


» Kazunori Yamauchi, frente a una preciosa PlayStation 3 de color blanco.

Con el paso de los años, la asistencia a la feria seguía siendo crucial para la prensa y las compañías españolas, pero la presencia física cobró cada vez menos peso. Es cierto que seguía siendo una oportunidad única para entrevistar a pesos pesados de la industria y para asistir a las presentaciones a puerta cerrada, pero llegó un momento en el que todo el mundo, desde sus casas, podía ver mejor las conferencias vía streaming que los que asistían en directo (en las conferencias de PlayStation podías acabar sentado a una distancia kilométrica del escenario y acababas viéndolo todo desde los monitores), y muchas veces se obtenía más información a través de los vídeos y los streamings que publicaban las compañías que a través de los stands de la feria, cada vez más masificados.

El COVID nos ha dejado sin E3 estos dos últimos años, y hay esperanzas de que todo vuelva a la normalidad en 2023, aunque la feria jamás recuperará el brillo y el impacto de antaño. Después de que Nintendo descubriera que le era mucho más rentable emitir un Nintendo Direct que invertir en conferencias con público, algo que no tardaron en imitar los otros gigantes de la industria, ya no hubo marcha atrás. Habrá que ver si el próximo año regresarán los stands gigantescos y las conferencias en directo. La tecnología avanza y no deja prisioneros. Los medios online acabaron con el papel (salvo por unas cuantas revistas numantinas como la que tienes entre las manos), y el E3, tal y como lo conocimos algunos, jamás volverá. Simplemente evolucionará, como la industria. *

PALABRA DE VETERANO

● JOSÉ LUIS SANZ - Periodista de videojuegos y tecnología



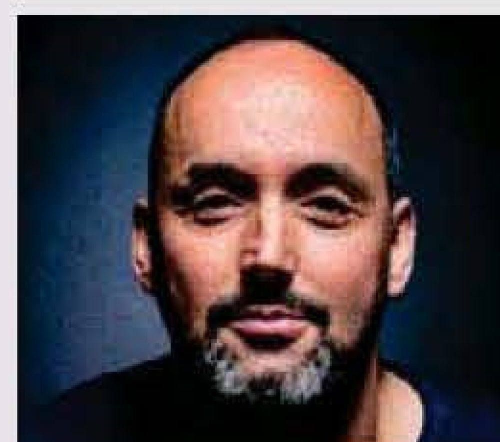
Asistir a varios E3 entre 1998 y 2014 es algo de lo que me siento especialmente orgulloso. Eso sí, el espectáculo de novedades y fiestas a las que solíamos asistir, las presentaciones, los gameplays a puerta cerrada y los chismes que recorrían los pasillos del Convention Center de Los Ángeles (y Atlanta) solo eran el preludio de días de intenso y maratoniano trabajo: tanto para completar los megarreportajes de las revistas de papel, como para la web y los canales de YouTube que andaban ávidos de imágenes, entrevistas, impresiones y noticias a todas horas. Feliz de haberlo conocido. Ojalá vuelva algún día.

● MÓNICA GARCÍA - EMEA Consumer & Gaming PR Com. Manager Lenovo



Mi primer E3 fue en 2007, una edición que tuvo lugar en hoteles de Santa Mónica en lugar del Convention Center. Desde entonces, se convirtió en una cita fundamental en la campaña de lanzamientos, con una preparación previa centrada en el cierre de citas y entrevistas con medios, un encaje de bolillos sin parangón, para presentar los lanzamientos que llevaban gestándose durante meses. Pero también era el momento de acudir a ruedas de prensa, eventos varios y de compartir impresiones, la palabra competencia dejaba de existir y la industria se presentaba como un todo.

● MARCOS GARCÍA - Asesor de Diseño en Gammera Nest



El primer E3, en mayo de 1995, fue realmente especial, en él se dieron cita un total de cuatro generaciones de consolas y videojuegos. El LA Convention Center fue testigo del sorpresivo estreno comercial de Saturn el primer día de feria, y también de aquella mítica presentación de PlayStation en la que se anunciaba su precio, 100 dólares menos que la competencia. Mientras, Nintendo y Ultra 64, retrasaban el lanzamiento un año más, dejando las riendas lúdicas en manos de clásicos de SNES como *Donkey Kong Country 2*, *Killer Instinct* o *Earthbound*. El mejor inicio para la feria de ferias.

EL FANBOY QUE HAY EN NOSOTROS

LOS E3 NOS DIERON LA OPORTUNIDAD DE CONOCER Y ENTREVISTAR A LOS PRINCIPALES CREADORES DEL SECTOR. O AL MENOS HACERTE UNA FOTO CON ELLOS EN LOS PASILLOS.



» Manuel del Campo entregando un ejemplar de Hobby Consolas a Shigeru Miyamoto.



» Daniel Quesada asaltó en los pasillos al lenguaraz Hideki Kamiya (Platinum Games).



» Quesada posa junto a Warren Spector (*System Shock*, *Deus Ex*, *Epic Mickey*).



» Del Campo junto a Kaz Hirai, por entonces presidente y CEO de Sony Computer Ent.



» Quesada no se perdía ni una foto: aquí le tenéis con el maestro Ron Gilbert.



» El mismo E3 (2012), la misma camiseta de Eugenio y esta vez junto al genial Tim Schafer.



» Entrevistar a Hideo Kojima era una de las experiencias más divertidas de los E3.



» Quesada con dos titanes de la lucha: Yoshinori Ono (*SF IV*) y Katsuhiro Harada (*Tekken*)





» Las conferencias daban el pistoletazo de salida a cada E3, y en ellas las principales compañías intentaban dar el campanazo frente a sus competidores. Eran saraos espectaculares, pero al final lo veías mejor desde casa a través del streaming que desde el fondo (donde muchas veces nos acababan sentando).

● DAVID MARTÍNEZ - Redactor Jefe de Hobby Consolas



El E3 es el lugar en que los sueños se hacen realidad. He vivido la etapa de las grandes fiestas –desde la mansión Playboy o al famoso concierto de los Black Eyed Peas en el estadio de los Dodgers–, de entrevistar en una misma jornada a Hideo Kojima, Mechner, Yamauchi y, de paso, conocer a Orson Scott Card. Yo estuve allí cuando Miyamoto presentó *Zelda Twilight Princess* armado con la Espada Maestra y vi en persona a Keanu Reeves anunciando *Cyberpunk 2077*. Probé por primera vez tantas consolas que ni siquiera merece la pena enumerarlas. Y ahora todo parece tan lejano (y mágico).

● PABLO GRANDÍO - Fundador y Director de Vandal



Para una web cubrir un E3 era todo un reto y también una oportunidad para destacar. Hasta no hace tanto, las conferencias de las compañías no se podían ver online, así que estar allí y contarlo todo en tiempo real era importantísimo. Nos pegábamos maratones de horas y horas para cubrir al minuto los grandes anuncios, y luego cada día de feria nos acostábamos a las tantas para poder publicar las primeras impresiones de los juegos más esperados. ¡Qué buenos tiempos! Tuve el privilegio de ir a quince ediciones seguidas entre 2004 y 2018 y tengo grandes recuerdos de cada una de ellas.

● ÓSCAR DEL MORAL- Director General PLAION Ibérica



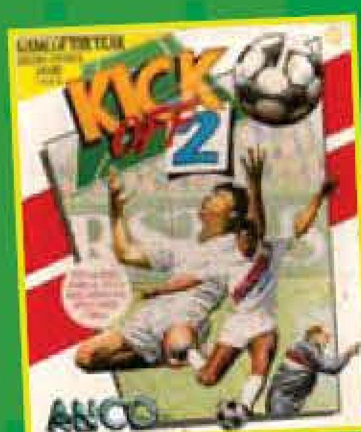
Aún recuerdo como si fuese ayer mi primera visita a la feria, en junio de 1999. Fue un sueño hecho realidad pues siempre había deseado ir. El evento era gigantesco y la moqueta acababa tragándose tus pies al final del día… Trabajaba para Proein (después Koch Media y ahora PLAION) y me pasaba los tres días de la feria corriendo de un pabellón al otro para reuniones y presentaciones de producto con los veinte publishers que seguro tenía la empresa entonces. ¿Lo peor? No tener tiempo para ver nada que no fuese lo nuestro… ¿Lo mejor? Volver al año siguiente, y así han pasado 12+1 ediciones.

CÓMO SE HIZO



PARECÍA QUE LOS JUEGOS DE FÚTBOL NO PODRÍAN SER MEJORES CUANDO SE LANZÓ KICK OFF EN 1989, PERO SU CREADOR DINO DINI DESARROLLÓ UNA FABULOSA SECUELA QUE MEJORÓ LO APARENTEMENTE INMEJORABLE

TEXTO DE DAVID CROOKES



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ANCO SOFTWARE
» **DESARROLLADOR:** ANCO SOFTWARE
» **LANZAMIENTO:** 1990
» **PLATAFORMA:** ATARI ST, VARIOS
» **GÉNERO:** DEPORTIVO

Si has jugado a *Kick Off*, puede que disfrutaras la experiencia o que la experiencia te superara. De cualquier modo no podrás negar que es un juego muy rápido, así que allá van algunos datos igualmente rápidos. *Kick Off* se lanzó en 1989. Mostraba la acción en vista cenital, como *Tehkan World Cup* o *MicroProse Soccer*. Tomaba su tiempo y mucha práctica dominarlo. Los jugadores no llevan el balón pegado a los pies. Y la acción al estilo pases de ping-pong resultó muy convincente.

Si el juego tuvo sus problemas, que los tuvo, estos fueron abordados mediante un disco de expansión, *Kick Off: Extra Time*. Este trajo mejoras como formaciones de equipo, árbitros adicionales, un medidor de potencia de tiro, control sobre los saques de puerta y una utilísima característica llamada After Touch. Anco, la compañía que desarrolló y publicó *Kick Off*, lanzó *Premier Manager*, que tomó prestado el motor de partidos de *Kick Off* y lo mezcló con un simulador de gestión futbolera; esta fue la primera vez que se combinaron los dos elementos, gestión, y juego.



» [Amiga] ¡La vista general del campo, es muy útil para defenderse contra un córner!

Premier Manager llegó a las tiendas en 1990 pero, a pesar de haber trabajado en tres lanzamientos separados por pocos meses, Anco quería más. Se decidió desarrollar *Kick Off* y *Kick Off: Extra Time* y producir una secuela llamada, ¿adivinas? *Kick Off 2*. Al hacerlo, el creador y principal responsable de la serie, Dino Dini, también buscó desarrollar una especie de ecosistema futbolístico. "Quería que los jugadores de *Kick Off 2* tuvieran una razón para comprar *Player Manager* también," cuenta.

“Y, DE REPENTE... MARCAS UN GOL FANTÁSTICO”
DINO DINI



La motivación más obvia fue incluir la posibilidad de que los jugadores importaran sus propias tácticas y equipos desde *Player Manager*, y enfrentarse cara a cara con otros usuarios de intencionalidad lúdica afín.

“Aquello implicaba que se llegaría a *Kick Off 2* desde dos ángulos distintos: jugar, y gestionar”, explica Dino. “Tuve esta visión de que la gente trabajaría para conseguir el mejor equipo posible, el cual complementaría su propia habilidad en *Kick Off 2*; llevarían su equipo a casa de un amigo, y montarían una buena fiesta”.

Ya que Dino tenía una base sobre la que trabajar (*Kick Off* y *Extra Time*), el desarrollo de *Kick Off 2* fue muy sencillo. La experiencia de crear el disco de expansión y *Player Manager*, proporcionó a Dino una idea de lo que quería en la secuela, así que After Touch se convirtió en prioridad: dio a los jugadores la posibilidad de golpear el balón y variar su movimiento inmediatamente después de haberlo chutado. Esta función pronto se convirtió en parte integrante del ADN de *Kick Off 2*.

“Una de las cosas que me molestó sobre el diseño de *Kick Off*, fue que no se podía lanzar el balón más allá de las ocho direcciones principales”, reconoce Dino. “Pensé en cómo conseguir más precisión, más opciones para el jugador al chutar la pelota. Así que decidí hacer un poco de trampa. En la vida real no puedes controlar el esférico después de chutarlo, pero también es muy difícil hacerlo al contrario: cómo alterar la dirección del balón sin golpearlo previamente”.



» [Amiga] Ejecutar las acciones a tiempo evitará que cometas faltas.

El mejor modo de lograr lo que buscaba, era controlar el desvío de la pelota una vez chutada. Hecho esto, el ordenador pasaba los siguientes quince cuadros de animación reproduciendo la dirección en que viajaría, dependiendo de la dirección en la que se moviera de manera inmediata el joystick. “El resultado fue algo parecido a un viraje brusco”, dice Dino. “Al dirigir el balón tras el desvío, los jugadores tenían más de ocho direcciones en las que podían chutar, y funcionó muy bien”.

After Touch fue enormemente elogiado, pero no fue la única manera en que Dino fue más allá de las ocho direcciones y el botón de disparo del joystick. Al tirar de la palanca hacia atrás con el balón parado, elevarías este, y al llevarla hacia la dirección ▶


» Dino Dini, el talentoso creador de la serie *Kick Off*.







» [Amiga] Los mejores momentos de cada partido se pueden reproducir y guardar.



MÁS DEL CREADOR

KICK OFF
SISTEMA: ATARI ST, VARIOS
AÑO: 1989

PLAYER MANAGER (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: ATARI ST, AMIGA, DOS
AÑO: 1990

GOAL!
SISTEMA: ATARI ST, VARIOS
AÑO: 1993

EL TIEMPO EXTRA

CÓMO LLEGÓ LA SERIE HASTA LA PRÓRROGA



■ Dino Dini trabajó en los dos primeros títulos de la serie *Kick Off*, así como en varios discos de expansión que precisaban tener el juego principal para poderlos utilizar. Se suponía que habría veinticinco de estos en total, asegurando así que la franquicia seguiría viva habiendo conseguido tiempo extra para una buena temporada; no se llegó a tanto, pero algunos de estos añadidos dejaron huella.

Kick Off 2: The Final Whistle, por ejemplo, ofreció a los usuarios de Amiga tres campos adicionales: helado, embarrado y accidentado. La expansión también añadió un árbitro y un par de asistencias, After Touch más acusado y algunas encantadoras florituras, como la asistencia a jugadores lesionados.

Hubo más control en los córneres, algunos trucos asociados a la regla de fuera de juego, y se añadió más profundidad en todo lo referente a la defensa de la portería. Con todo, para Dino *Kick Off 2* llegó todo lo lejos que él pudo conseguir llegara. Como tomó la decisión de no quedarse en Anco Software, Steve Screech fue quien creó *Kick Off 3* mientras que Dino se puso a desarrollar *Goal!* para Virgin Games en 1993. Fue muy divertido, y permitió conseguir buenas puntuaciones aún teniendo que bregar con algún árbitro más duro de la cuenta. Desde entonces, *Kick Off* ha estado ahí de un modo u otro a lo largo de los años, lo que incluye a *Kick Off 96*, *Kick Off 97* y *Kick Off 98*, el no demasiado bien recibido *Kick Off 2002* y *Kick Off Revival*, que en 2015 intentó recuperar la saga para PlayStation 4.

OTROS TERRENOS DE JUEGO



ATARI ST

"El mejor juego de fútbol que jamás haya existido en ST", según la revista *CVG*. También fue elogiado por su velocidad y su impecable sistema de pases, aunque todos los chuts en la versión Atari ST parezcan iguales. Ejecutar el juego en una máquina expandida añadió nuevos efectos sonoros.



AMIGA

Al margen del aspecto diferente de los campos, esta versión era difícilmente distinguible de la realizada para Atari ST. Aunque el juego bajó el ritmo con respecto al original, impresionó con After Touch, las repeticiones de jugadas y su torneo World Cup, basado en la expansión original Extra Time.

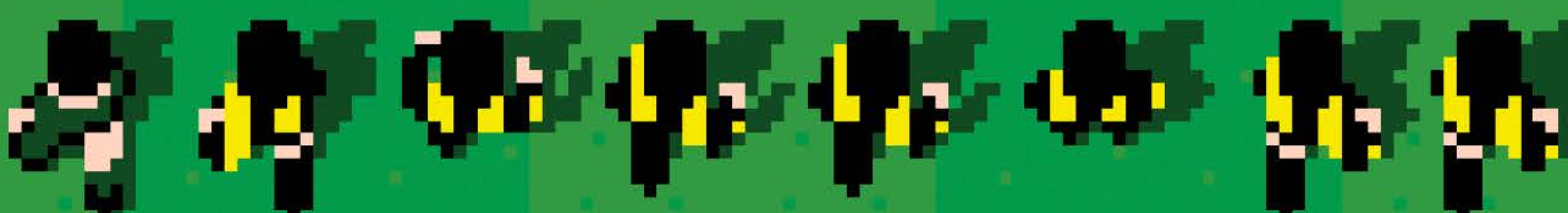


ZX SPECTRUM

Realizada por Enigma Variations, la versión de Speccy estuvo lejos de resultar sobresaliente, aún intentando añadir características de la versión 16 bits. Al margen de la horrenda combinación de colores y el control regulero, cambiar las opciones no parecía tener mucho efecto en los partidos.

"PIRATEARON EL TíTULO ANTES DE QUE YO PUDIERA PARCHEARLO"
DINO DINI





contraria cuando la pelota estuviera en el aire, harías una chilena. "Desde Anco me preguntaron si se podía golpear el balón de esta manera, y les aseguré que sí", recuerda Dino. "Dije que si los jugadores llevaban la palanca en la dirección contraria mientras la pelota estuviera en el aire, podríamos añadir la animación de realizar una chilena. Y así fue cómo se añadió esta característica".

Como en el primer título, los usuarios podían parar el balón presionando el botón de disparo antes de que el esférico llegara a los pies del jugador en *Kick Off 2*. Todo esto les ponía en posesión del control, pero no siempre era obvio. "Si hubieran tenido el manual, conocerían todas estas cosas. Pero aquello siempre me frustraba, ya que una de las críticas que se hacían al juego era que no podías controlar el balón", se lamenta Dino. "Cuando inicialmente recibí críticas que decían que no era posible controlar la pelota, me pregunté por qué decían eso".

THE CUP

NAME	C	Q.F.	S.F.	FINALS	WINNER
ITALY	C	A			
SWEDEN	C	A			
ENGLAND	C	B			
SPAIN	C	B			
SCOTLAND	C	C			
GERMANY	C	C			
FRANCE	C	D			
HOLLAND	C	D			

CONTINUE | SAVE | LOAD | QUIT

» [Amiga] Así como en una liga, también era posible participar en una copa.

Por la piratería, sería la respuesta. La gente no leía las instrucciones, ¡porque no las tenían! "Es posible que más gente jugara con una copia pirata que con el original. Así es la naturaleza humana", reflexiona Dino. "Pero es doloroso para un desarrollador pensar que la piratería echa a perder tus planes e intenciones para con el juego. Recibía una oleada de críticas que no entendían el diseño del título, el cual habrían comprendido si hubieran tenido las instrucciones a mano. Quienes distribuían el juego pirateado no se molestaban en copiar las instrucciones".

Piratear el juego provocó otros problemas, añade Dino, señalando en este punto a uno de los grupos piratas más populares en aquella época: Oracle. "Había un bug, un error en *Kick Off 2*, que solucioné en la versión 1.3 o 1.4. Aquello se debió a un pequeño fragmento de código que había en *Player Manager*", aclara. "Su propósito era conseguir que los jugadores controlados por la IA tuvieran mayor dominio del balón al encontrarse cerca de la portería, de tal modo que su rendimiento mejorara en beneficio de equilibrar el juego. Pensé que era la mejor solución para lograr tal resultado".

El código de *Premier Manager*, explica Dino, provocaba que era más difícil para los jugadores controlados por la IA perder el balón cuando estaban en el área de penalti. "Esas pocas líneas de ensamblador quedaron en *Kick Off 2* y no me di cuenta", recuerda. "Cuando dicho código se activaba, era más difícil soltar el balón en la zona de penalti, algo absolutamente contrario a mis intenciones. Encontré el bug, y lo arreglé".

"Pero los de Oracle piratearon el título antes de que yo pudiera parchearlo, y como la gran mayoría jugaba con copias piratas... bueno, ¡ya puedes ver cómo estalló todo! Incluso veinte años después, la gente discute si la versión que incluye el regate en el área de penalti, como es conocido esto, es la más pura, lo cual ha ocasionado mucha controversia entre la comunidad de *Kick Off* a lo largo de los años".

En muchos aspectos, *Kick Off 2* refinó lo ya existente. Aún así, la combinación de ajustes realizados en el juego para producir una secuela con nombre propio hicieron que el producto final se sintiera fresco. Era una oferta más pulida, que hacía más fácil la selección de formaciones, campos y la fuerza del viento, por ejemplo. También existía la opción de jugar dos tiempos de tres minutos

¿MERECE LA PENA SALTAR AL CAMPO POR ALGUNA VERSIÓN?







C64

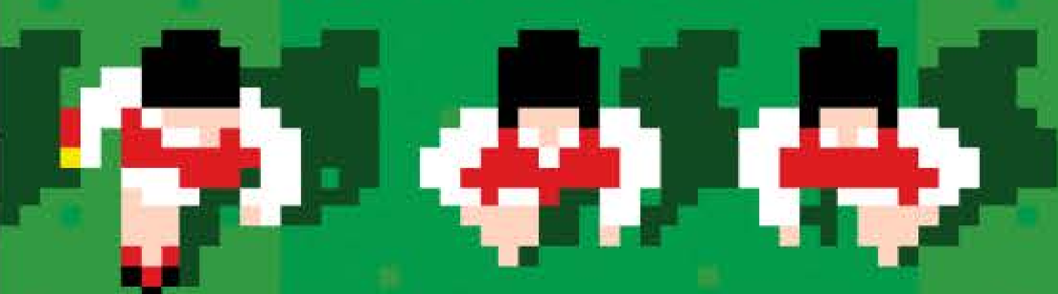
■ *Kick Off 2* fue mejor recibido en Commodore 64, resultando esta versión una rápida secuela que consiguió mejorar ostensiblemente al original. Aún así la vista del campo resulta demasiado reducida para ser de utilidad y la IA de tus compañeros de equipo debería haber sido trabajada algo más.

AMSTRAD CPC

■ Igual que en la versión Spectrum, carece de una vista general útil para un buen desarrollo y planificación de la acción. Al menos, resulta agradable a la vista; en cualquier caso, una conversión mucho mejor que la realizada al *Kick Off* original, que con todo, tiene sus admiradores.

SNES

■ Llamado *World League Soccer* (o *Pro Soccer* en Japón), esta conversión no solo presenta un aspecto y sonido horribles, también se juega fatal. La detección de colisiones es lamentable, el control nefasto y nada justifica el darle una oportunidad. El garbanzo negro del equipo.







» [Amiga] Los jugadores lesionados podían ser sustituidos por un suplente.



» [Amiga] ¿Cuántas Copas del Mundo podría ganar Inglaterra con esta equipación?

» [Amiga] Se aprecia que este campo está embarrado mirando la zona cercana a la portería.

en lugar de cinco, diez o veinte minutos. ¡Un juego rápido, en un juego rápido!

"Cinco minutos era la mejor opción para la mayoría de jugadores, aunque tres eran geniales para los impacientes", dice Dino. ¡Uno de los desafíos inherentes a poder elegir la duración del juego, era asegurar que los futbolistas elegidos para jugar el partido permanecieran en el campo la mayor parte del tiempo! "Tenía que asegurarme de que la estadística de resistencia fuera a la par que la duración del juego, lo cual añadió cierta complejidad", asegura Dino.

» [Amiga] La acción tiende a ser siempre rápida y furiosa, sin mucho tiempo para pensar.

ENCABEZA LA LIGA

LOS GOLES NO SE REGALAN EN KICK OFF 2

ATAQUE, ATAQUE, ATAQUE



Ya, es más fácil decirlo que hacerlo; mantener el balón bajo control no es fácil. Pero si estás en posesión, avanzar hacia el centro de la portería y usar After Touch tras tirar a puerta podría funcionar si se hace en el momento y del modo adecuado.

LA VIDA ES UN ESTADIO



Si quieres ir a lo fácil, elige un campo normal en lugar de otro con superficie menos apta a priori para el juego. Uno encharcado te obligará a correr y perseguir más el balón, el de plástico acelerará el juego quizá pelín demasiado.

TÉCNICAS ESQUINERAS



Mantén presionado disparo para conseguir que tu lanzamiento llegue más lejos, pero asegúrate de que caiga detrás del portero para que no lo intercepte. Mejor llevar a un jugador dentro del área y usar After Touch tras su tiro.

LLEGA LEJOS



La mejor manera de colar el balón en el campo enemigo es chutarlo hasta allí. Este tipo de juego no es bonito, ya, pero seguramente te roben la pelota si intentas atravesar con ella el campo. Practica, y luego inténtalo.

DE LA PRÁCTICA A LA PERFECCIÓN

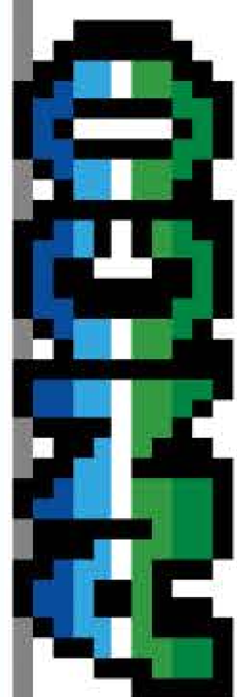


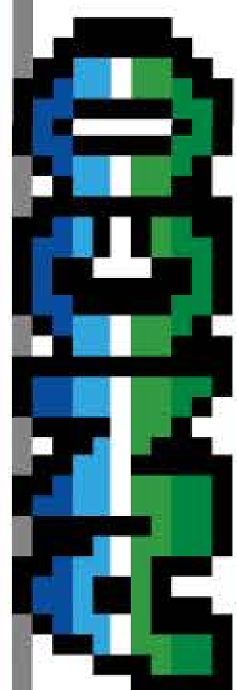
Lo que directamente nos lleva al modo práctica, que hace el juego un poco más lento y te libera de la oposición. Tómate tu tiempo, sin prisa, para aprender a regatear: correr, girar, izquierda, derecha y así sucesivamente. Si empiezas en el juego, empieza aquí.

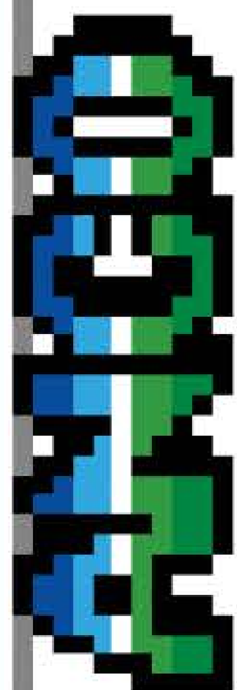
¡SIN DESLICES!

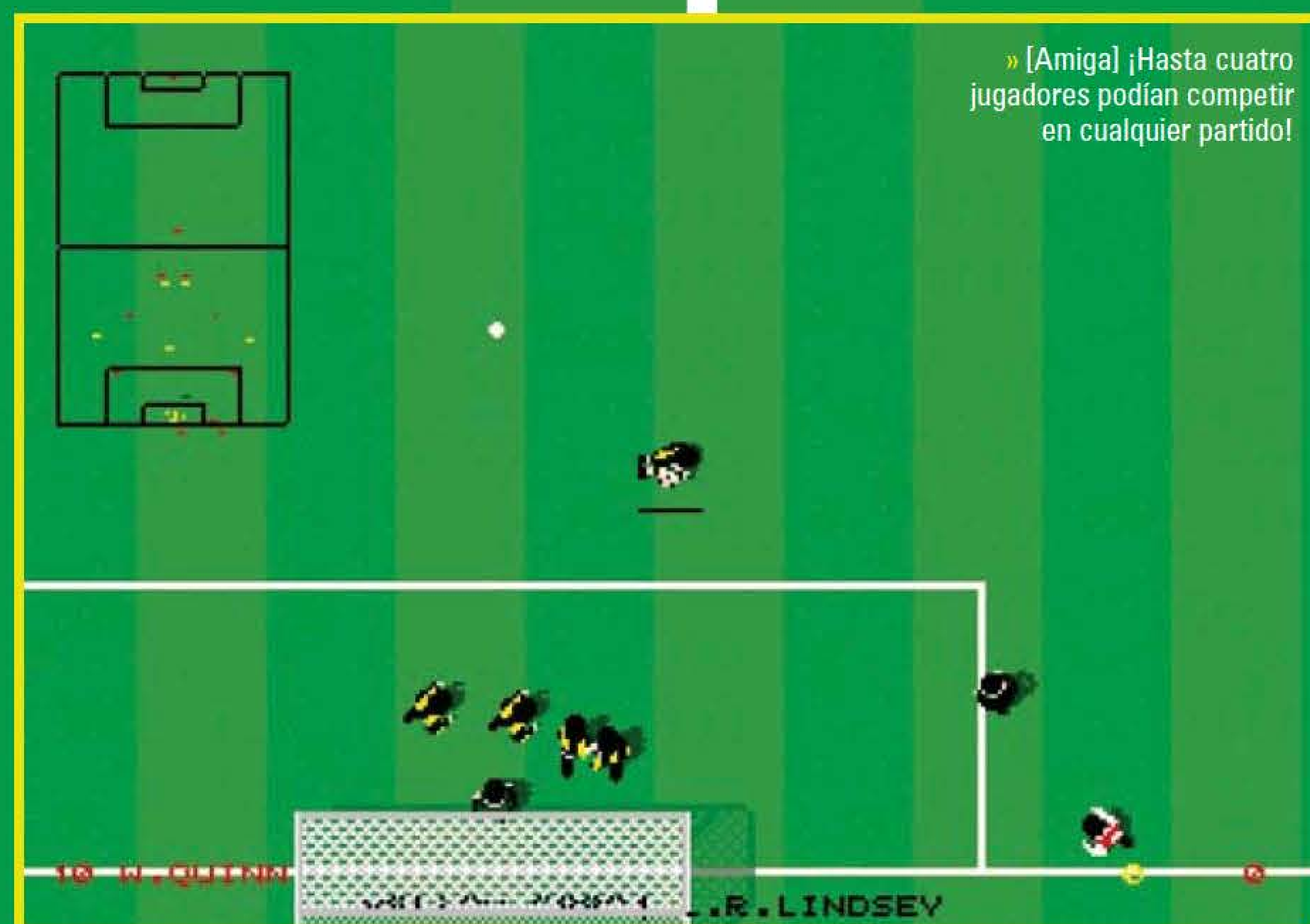


Si te lanzas a los pies de un jugador para quitarle el balón, especialmente en el área, acabarán por pitarte penalti y es difícil defenderse de estos; suele resultar mejor marcar un tanto llevando el balón a golpe de regate hasta la portería contraria.









» [Amiga] ¡Hasta cuatro jugadores podían competir en cualquier partido!



» [Amiga] Antes de jugar, se muestra un resumen de las opciones escogidas.



"ES POSIBLE QUE MÁS GENTE JUGARA CON UNA COPIA PIRATA QUE CON EL ORIGINAL"
DINO DINI

» [Amiga] Las jugadas a balón parado pueden resultar impresionantes.





» [Amiga] Era posible jugar a *Kick Off 2* importando datos desde *Player Manager.*



» [Amiga] Puedes ver qué jugadores integran tu equipo, así como la formación desplegada.

Los guardametas recibieron especial atención. "El problema con los porteros", comienza a explicar Dino, "es que la gente se aprende sus logros, y luego se queja de esos logros. Recibimos muchos comentarios al respecto de quienes jugaron el *Kick Off* original. Debido a ellos tomamos la decisión de hacer los porteros más duros, pero siempre me preocupó que aquello pudiera haber disminuido la diversión del juego". Que los porteros fueran más difíciles de batir se notó, e hizo más complicado que los jugadores marcaran. Pero al mismo tiempo y en un aspecto positivo, aseguró que el juego fuera más desafiante".

Durante el desarrollo, Dino continuó intentando lograr un equilibrio entre los atributos del futbolista en el juego, y los atributos del jugador en sí mismo. "Aquello siempre planteó una pregunta interesante: ¿quién juega al juego, el usuario como jugador, o el que llamamos jugador en el campo virtual de juego?", reflexiona.

"Accedí al empleo de estos atributos en *Premier Manager* y lo refiné para ir más allá en *Kick Off 2,* terminando con una situación 50-50 para que ninguno se impusiera sobre el otro. Lo que esto significaba, es que había un elemento estratégico en el juego" .

Aquello también sirvió para determinar si la habilidad del jugador era más importante que la de su avatar en el juego. "No soy ningún experto en títulos de fútbol recientes, pero parece que el enfoque lúdico se ha centrado más en los atributos del personaje que controlamos en el juego, que en los atributos de quienes lo controlan", aventura Dino.

Además de trabajar los fundamentos de las mecánicas, también se prestó atención a los gráficos y su presentación general. En esta ocasión fue posible que los jugadores diseñaran la equipación. Aparte de los distintos colores, podían elegirse entre camisetas planas, y otras con rayas o aros. En ausencia de una licencia para mostrar futbolistas o equipos existentes en el mundo real, este fue un movimiento agradecido.

"Imitando de la forma más fidedigna posible los diferentes uniformes para cada uno de los equipos, interpretando las habilidades de los jugadores auténticos en el sistema de atributos de *Player Manager,* fui capaz de crear una extensión muy natural del juego original", dice Dino. Como también se podía editar los nombres de los equipos en el juego, al igual que en *Kick Off,* se le pudo conferir al mismo un mayor realismo. De hecho, Dino también estaba interesado en que fuera posible capturar los grandes momentos.

"La mayor parte del tiempo, en el fútbol, no pasan muchas cosas, y, de repente... marcas un gol fantástico", explica Dino. "Cuando estás viendo a un equipo al que apoyas, hay cierta magia en esos momentos que, si no se capturan, se pierden para siempre. La repetición de acciones permitió revisar un gol marcado, y revivirlo, pero yo quería que la gente pudiera también guardarlo". relata.

En un intento de añadir más realismo se sumó la posibilidad de jugar una Copa del Mundo, añadido creado para coincidir con Italia 90. Sin embargo, muchos jugadores optaron por simplemente organizar enfrentamientos entre dos jugadores en partidos aleatorios en lugar de competir en las copas y ligas del título. También se hace interesante indicar que existía un adaptador para que dos usuarios pudieran jugar en el mismo equipo.

Al mismo tiempo, Dino esperaba que los jugadores se relacionaran con la IA tanto como se relacionaban entre ellos. "La IA no puede leer la mente de los jugadores, o saber a quién pasarán el balón", explica. "Siempre que la IA haga un esfuerzo y trate de ir en la dirección correcta, el jugador aprenderá su comportamiento y adaptará su juego a este. Es una filosofía de diseño: en lugar de intentar hacerlo perfecto para el jugador, llega a cierto punto y deja que todo fluya, se asiente y tome forma de manera natural. Cuando las cosas se alinean, consigues algo hermoso".

Al igual que sucedió con *Kick Off,* hubo discos de expansión para la secuela, de los cuales *Return To Europe*, *Giants Of Europe* y *Winning Tactics* no fueron tan completos como *The Final Whistle* que agregó nuevos saques de banda, estadísticas de jugadores, castigos, más campos, y la regla de fuera de juego; todo ello aportó nueva vida útil a *Kick Off 2.*

En ese sentido, no hay duda de que *Kick Off 2* se anotó un tanto. Hubo otros juegos de fútbol cuyos usuarios fueron también muy apasionados, pero que se juegue tanto aún hoy día (y THEA500 Mini ha ayudado mucho a que esto sea así), dice mucho acerca del calado que tuvo este maravilloso juego. Que encabezara las listas de éxitos tras su lanzamiento también fue algo de lo que Dino se siente orgulloso: "me hacía con una revista y decía, 'oh, mira; soy el número uno'", recuerda. "Y pensé, maldita sea, ¡sé para lo que he venido al mundo!". ✱

TODOS LOS MARIO KART



1992



1996



2001

SUPER MARIO KART

Diversión en cada curva

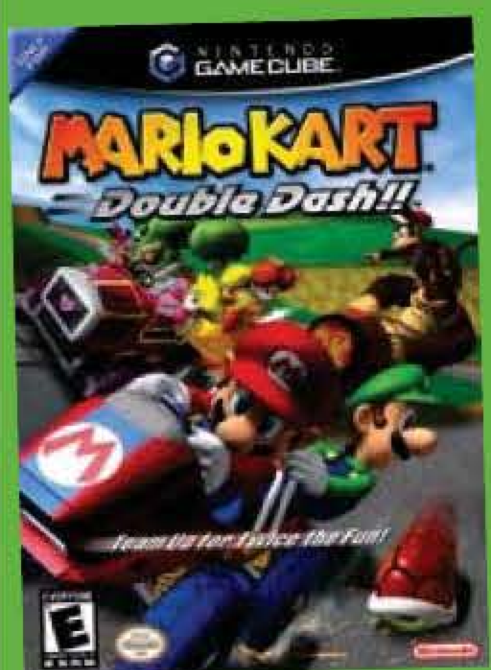
HABLAR DE MARIO KART ES HACERLO DE UNA LEYENDA VIVA EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS. DE UNA SAGA QUE NO SOLO MARCÓ ÉPOCA, SINO QUE CREÓ UN GÉNERO TOTALMENTE NUEVO Y REDEFINIÓ LOS ARCADE DE VELOCIDAD PARA SIEMPRE. Y GRAN PARTE DE ESE ÉXITO, ES MÉRITO DE UNOS CIRCUITOS QUE HAN IDO EVOLUCIONANDO EN CADA ENTREGA. MONTAD EN EL KART, QUE VAMOS A REPASAR LOS MEJORES.

TEXTO DE DAVID ALONSO

Muchos han intentado imitarle, pero nunca ninguna serie de 'carreras locas' ha logrado acercarse al fenómeno *Mario Kart*, que lleva reinando treinta años. Y lo cierto es que, si echamos la vista atrás, no es difícil entender este hito, ya que la franquicia de Nintendo siempre ha tenido todo lo necesario para triunfar, como unos personajes inigualables, un control exquisito o unas mecánicas que llevan tres décadas sentando cátedra. Y es que, ¿cuántas veces hemos oído aquello de 'es tipo *Mario Kart* pero con...' para referirse a alguno de los ▶



Todos los circuitos de este reportaje están incluidos en Mario Kart 8 DX + DLC



2003



2005



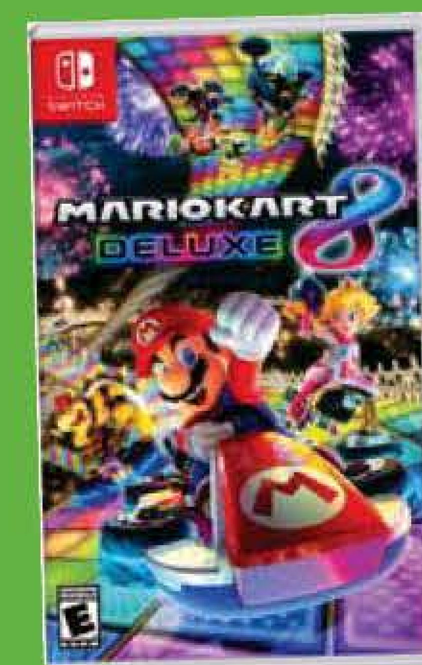
2008



2011



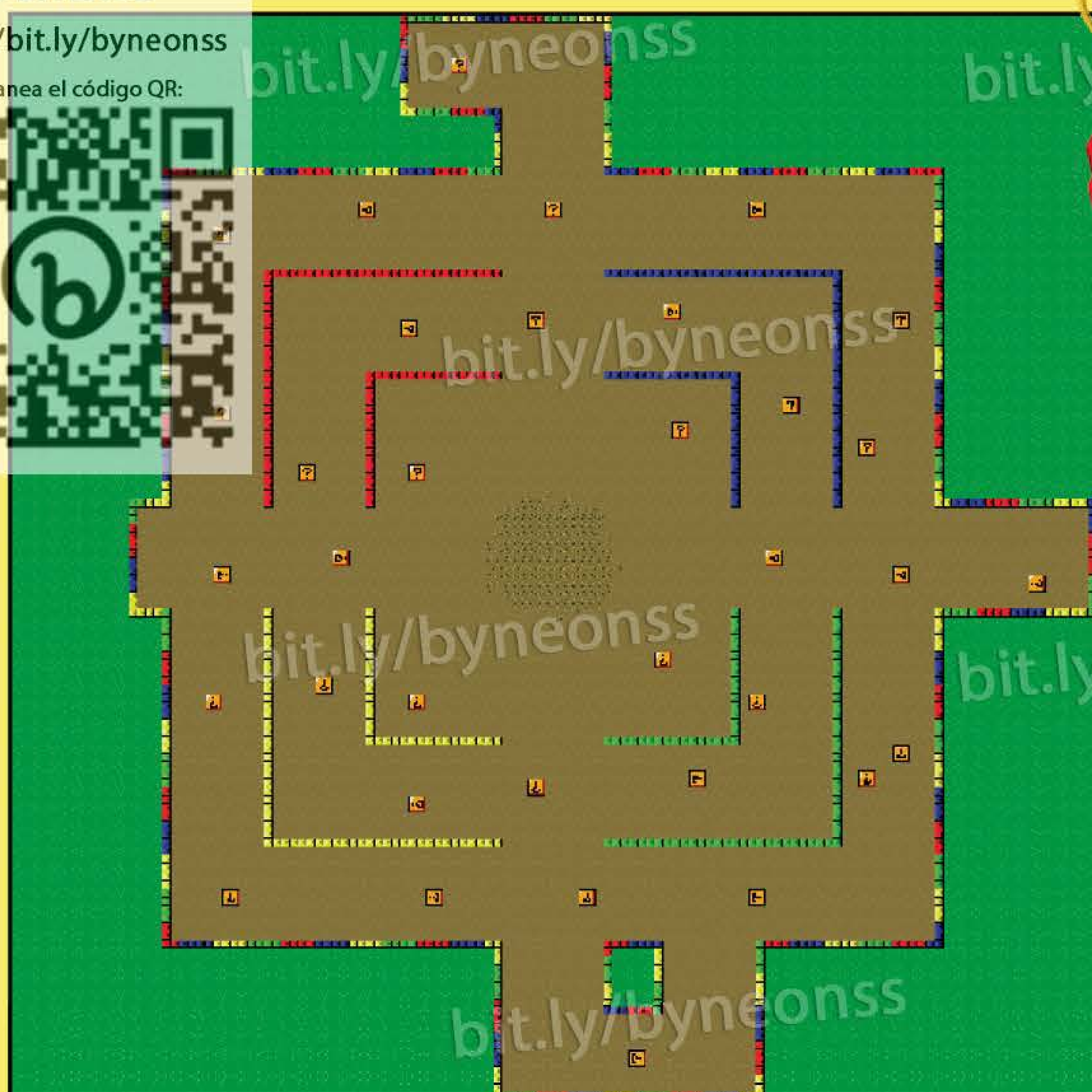
2014



2017

AHI ENCUENTRAS EL ENLACE
https://bit.ly/byneonss
Ó escanea el código QR:





Pistas del Modo Batalla

Super Mario Kart ya introdujo un tipo de circuitos que se alejaban de los tradicionales y estaban pensados exclusivamente para disfrutar en compañía. En un entorno cerrado, los jugadores debían correr a toda velocidad mientras recogían objetos y acababan con los tres globos que rodeaban al kart del rival. También aquí, Nintendo dio el do de pecho y fue evolucionando su configuración en cada entrega, haciendo del Modo Batalla un auténtico festival de diversión en cada entrega..



COPA DE ORO A...

LA EVOLUCIÓN DEL KARTING



Mario Circuit 3 (SNES)

Un gran ejemplo del buen hacer de Nintendo diseñando circuitos 'tradicionales' de karts. Curvas reviradas, una de ellas muy cerrada, y una gran recta en la línea de meta nos obligaban a sacar nuestra mejor vena como pilotos en karts de distinta cilindrada.



Pista de la Realeza o Real (N64)

Con unas increíbles vistas al castillo de Peach, esta pista serpenteaba alrededor de un inmenso lago al que podíamos empujar a los rivales... o caer estrepitosamente, sobre todo si no afrontábamos con suficiente velocidad la rampa de su larga recta.



Tierra Nevada (GBA)

Uno de los elementos a los que Nintendo siempre ha sacado muy buen partido en la serie son las distintas superficies, como por ejemplo el trazado helado de este circuito, en el que había que tener mucha pericia para no derrapar y perder el control.



Colinas Champiñón (DS)

Jugar con la inclinación del terreno ha sido otra de las formas con las que proponer nuevos retos en los circuitos de *Mario Kart*. Las fuertes subidas y bajadas de las Colinas Champiñón, en las que no era difícil caer al vacío, pueden dar fe de ello.



Volcán Gruñón (Wii)

Túneles, atajos, bifurcaciones, trampas de fuego... La pista que transcurre en el corazón del Volcán Gruñón es una muestra perfecta de la inmensa evolución de la que se fueron beneficiando los circuitos de la serie con el paso de los años.



Aeropuerto Soleado (Wii U – Switch)

Iniciar la carrera en la terminal de este aeropuerto, seguir a toda la velocidad por las pistas de aterrizaje y surcar los cielos en ala delta para alcanzar una carretera suspendida. ¿Se puede pedir más emoción?



¡ÍTEMS!



Trío Plátano
Estos tres plátanos se pueden usar como escudo y, además, para ser lanzados individualmente.



Rayo
No hay nada como reducir de tamaño a nuestros adversarios con este rayo.

Bill Bala
Al cogerla nos convertimos en una bala gigante que arrasa con todo lo que pilla durante unos segundos.



Flor de Fuego
Todo un clásico. Esta flor nos permite disparar bolas de fuego hacia delante o atrás para frenar en seco a los rivales.



Bob-omb
Una bomba, así, sin paños calientes, que se puede lanzar para que detone y paralice a los adversarios.



Blooper
Lanzar tinta de calamar a los ojos de los contrincantes puede sonar a juego sucio, pero es muy efectivo.



COPA DE ORO AL... SALTO A LAS 3D... Y AL VÉRTIGO



Autopista Toad (N64)
Con la llegada de N64, la serie estrenó un nuevo apartado gráfico poligonal que, además de ser muy espectacular, aportó grandes novedades en el plano jugable, como por ejemplo el poblado tráfico con el que teníamos que lidiar en este circuito.



Desierto Seco-Seco (GC)
Dunas, tornados, arenas movedizas, piedras con las que chocar, una imponente esfinge... Con cada entrega, los circuitos iban ganando en complejidad y profundidad, dejándonos algunas verdaderas joyas, como el increíble Desierto Seco-Seco.



Barranco Champiñón (Wii)
El tercer circuito de la Copa Champiñón de *Mario Kart Wii* resultaba ideal para recorrerlo a bordo de una moto, un vehículo de lo más ágil y que nos permitía acelerar a fondo en muy poco tiempo para sortear su mítica zona de champiñones gigantes.



Tuberías Planta Piraña (3DS)
Empezar la carrera en campo abierto para, rápidamente, acceder a una tubería con zigzagueantes tramos sumergidos y acabar planeando en ala delta. Las posibilidades en las pistas eran cada vez mayores, lo que da pie a unas carreras muy trepidantes.



Autopista Musical (3DS)
La complejidad y variedad de los trazados nunca ha dejado de crecer, como bien demostraba esta genial pista, en la que no faltaban saltos, planeos o notas musicales gigantes que teníamos que esquivar. ¡Y todo con una ambientación única!



Parque Acuático (Wii U - Switch)
La verticalidad de las pistas ha ido aumentando con cada entrega. Un buen ejemplo es este circuito, que combina a la perfección zonas elevadas con largos tramos submarinos repletos de distintos elementos.



» La gran potencia de N64 permitió ofrecer partidas 'a cuatro' en *Mario Kart 64*, toda una revolución que potenció el espíritu multijugador de la serie.

innumerables juegos que han intentado subirse al carro de su éxito? Y si ninguno lo ha conseguido es, además de por todo lo anterior, por otra de sus principales armas: los siempre sorprendentes circuitos, en los que cada curva, cada elemento, cada evolución, siempre ha estado pensada al milímetro y cuidada como solo Nintendo es capaz de hacerlo.

Ya en la primera entrega, *Super Mario Kart*, los veinte trazados, divididos en cuatro copas, eran un auténtico ejemplo de diseño al servicio de la diversión, con unos circuitos de karts que exprimían el Modo 7 de SNES para recrear, en su mayoría, diferentes localizaciones de *Super Mario World*, y en las que transcurrían unas divertidísimas carreras en las que la habilidad al volante y el buen uso de los diferentes objetos eran las claves para ganar. Algo a lo que había que sumar un genial modo para dos jugadores, en el que las cuatro pistas extra del Modo Batalla cambiaban el estilo de juego de forma sensible.

Siguiendo estas mismas bases, y ya con Nintendo 64 en el mercado, *Mario Kart* conquistó los entornos poligonales para beneficiarse de la que sería la primera gran evolución en la historia de la serie. Además de introducir nuevos objetos en las carreras, como el caparazón azul, y de estrenar nuevos personajes, como Wario, uno de los aspectos que más se benefició de este avance en el plano técnico fueron los circuitos.

En esta ocasión contábamos con dieciséis pistas totalmente nuevas, que además de mostrar una mucha mayor riqueza en lo que a ambientación se refería, dejaban de ser totalmente planas para encadenar constantes pendientes y descensos que aportaban una gran variedad al desarrollo de las carreras, algo a lo que también contri-



» Los saltos, derrapes y adelantamientos imposibles siempre han sido una constante en todas las pistas de la franquicia.

buía sobremanera los atajos que incluían algunas pistas, así como el aumento de elementos en pantalla, como tráfico o trampas. Además, la posibilidad de organizar copas con hasta tres amigos y de correr todos los circuitos al revés, en el modo espejo, daban una nueva vuelta de tuerca a sus carreras.

Ya en 2001, *Mario Kart: Super Circuit* saltaba a la parrilla de salida para ofrecernos no solo la primera entrega portátil de la historia de la serie, sino uno de los mejores juegos del catálogo de Game Boy Advance. Sus mecánicas y sus veinte nuevos circuitos tomaban lo mejor de las dos anteriores entregas, lo mezclaban y agitaban, y daban como resultado un título endiabladamente divertido y espectacular. Las pistas, que nos llevaban a recorrer desde las oníricas curvas de Jardín Celeste a la preciosa puesta de sol de la Reserva Natural de Poniente, tenían un diseño excepcional, y eran perfectas para sacar el máximo partido al nuevo y exigente sistema de derrapaje.

Por si esto fuera poco, *Mario Kart: Super Circuit* ofrecía un grandísimo modo multijugador e inauguró otra de las que, a partir de ese momento, se convertiría en una de las señas de identidad de la saga: los circuitos retro, añadiendo las veinte pistas originales de *Super Mario Kart* totalmente renovadas y adaptadas al motor gráfico del título de Game Boy Advance.





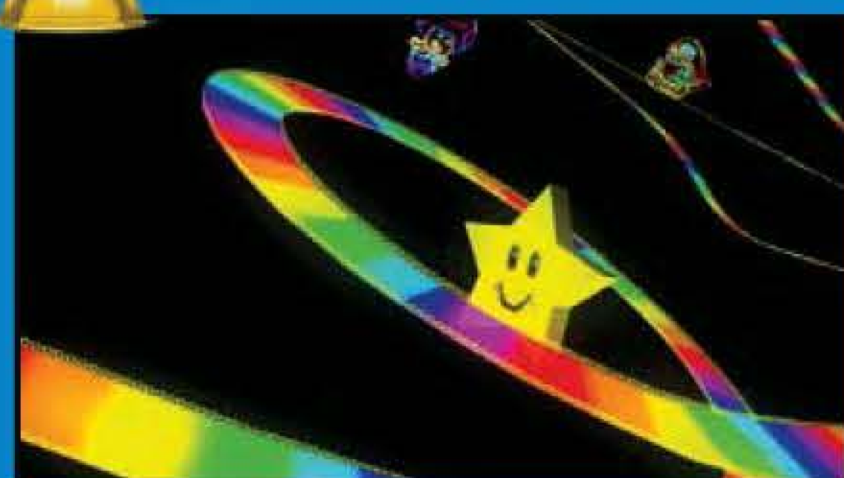
» Lanzar objetos a los rivales es, además de todo un clásico, una parte fundamental del desarrollo de las carreras.



UNA INNOVACIÓN CONSTANTE

La evolución de *Mario Kart* no solo se ha dejado notar en sus circuitos, ya que Nintendo siempre ha explorado nuevas formas de transmitir sensaciones únicas. Desde el mando analógico de N64 o la pantalla táctil de DS, hasta el control por movimiento que estrenó Wii y que se mantiene en Switch con los Joy-Con, cada entrega hemos podido redescubrir lo que se siente al pilotar uno de sus karts a toda velocidad.

COPA DE ORO A... LOS TRAZADOS MÁS ORIGINALES



Senda Arco Iris (N64)

La búsqueda continua de la originalidad siempre ha sido una máxima en las pistas de la serie, como ya pudimos comprobar en las míticas Senda Arco Iris, que debutaron en *Super Mario Kart* y siguieron deleitándonos en entregas posteriores.



Ruta del Lazo (GBA)

Un mundo de fantasía compuesto enteramente por regalos era el genial escenario sobre el que transcurría este circuito, cuya carretera era un enorme lazo de color rojo que serpenteaba sin ofrecernos un solo segundo de descanso.



Reloj TicTac (DS)

Correr a toda velocidad en un trazado que discurre en el interior de un inmenso reloj no solo era una genialidad, además resultó una auténtica gozada por lo bien aprovechada que estaba esta ambientación para crear un circuito de lo más divertido.



Pinball Waluigi (DS)

El interior de Pinball Waluigi era, como su 'dueño', complejo y psicodélico, y aprovechaba todos los elementos habituales de estas máquinas, como las bolas de acero o los bumpers, para ofrecernos un trazado tan original como intenso.



Big Blue (Wii U - Switch)

Inspirado en el gran *F-Zero*, este circuito es uno de los más espectaculares de la historia de *Mario Kart*. Y uno de sus puntos fuertes es que no se trata de un circuito cerrado, sino que se desarrolla a través de vertiginosas etapas en un tramo acelerado como pocos.



Pista Excitebike (Wii U - Switch)

El homenaje de *Mario Kart* al clásico *Excitebike* es una gran pista ovalada que está repleta de rampas y que, como puntazo de lo más original, cambia de configuración cada vez que corremos en ella.

Y si el salto de la serie a la consola portátil fue revolucionario, lo que nos iba a deparar su siguiente iteración, *Mario Kart: Double Dash!!* se quedaba, directamente, sin calificativos. Gracias en gran medida a la enorme potencia bruta de GameCube, Nintendo se marcó la entrega de *Mario Kart* más espectacular, en lo técnico, hasta aquel momento; pero también, y esto era mérito del habitual ingenio de la compañía, la más innovadora en lo que a mecánicas y circuitos se refería.

La inclusión del modo cooperativo, en el que dos jugadores competían en el mismo kart, mientras uno pilotaba y el otro lanzaba objetos, aumentó considerablemente la vertiente estratégica de las carreras, ya que cada combinación entre los veinte personajes y los distintos tipos de kart tenían un impacto muy notorio en la forma de jugar. Por supuesto, esta original fórmula, a la que se sumaba un nuevo sistema de derrape, daba lo mejor de sí misma gracias a dieciséis circuitos totalmente nuevos ▶





» Decenas de personajes del universo de Nintendo se han ido sumando a las carreras de *Mario Kart*.

» *Mario Kart DS* supo sacar un gran partido a la pantalla doble de la portátil y además lucía de forma espectacular.



COPA DE ORO A... LAS PISTAS CON NOMBRE PROPIO



Valle de Yoshi (N64)

Los homenajes al riquísimo universo de Nintendo siempre han sido una constante dentro de la saga *Mario Kart*, como ya pudimos comprobar en Valle de Yoshi, un divertidísimo circuito ambientado en el genial personaje.



Circuito Yoshi (GC)

El pequeño dinosaurio volvió a tener mucho protagonismo en *Mario Kart: Double Dash!!*, tanto, que Nintendo incluso se inspiró en su inconfundible figura para crear un circuito con su forma. No era el más complicado, pero sí uno de los más encantadores.



Estadio Wario (DS)

Aunque ya se dejó ver en *Mario Kart 64*, el Estadio Wario hizo verdadero honor a su nombre en *Mario Kart 7*. Con unas curvas muy cerradas, rampas, zonas embarradas y hasta trampas de fuego, se trataba de una pista intensa como pocas.



Mina de Wario (Wii)

Wario volvía a ponernos las cosas muy difíciles (¿alguna vez nos las ha puesto fáciles?) con una pista que transcurría en una mina. Un trazado realmente vertiginoso y algunas trampas, como murciélagos, eran junto a la ambientación, sus claves.



Jungla DK (3DS)

La espesa jungla de Donkey Kong estaba fielmente reflejada en este circuito, cuyo recorrido nos sumergía en un entorno tan verde como lleno de peligros en forma de saltos, tótems que esquivar y, por supuesto, plátanos que arrojar a los enemigos.



Circuito de Hyrule (Wii U - Switch)

La ciudad natal de Link, el héroe de *Zelda*, luce en su máximo esplendor en su pista de *Mario Kart 8*. El trazado es muy sinuoso, pero lo mejor son sus preciosas vistas, al castillo y a la Espada Maestra incluidas.

y que destacaban por sus inmensas posibilidades y su desbordante originalidad. Trazados de kart 'tradicionales', como el Circuito de Luigi, pistas heladas o que atravesaban un desierto, como Tierra Sorbete y Desierto Seco-Seco, mostraban un diseño brillante y lograban que cada carrera fuese un verdadero festival de diversión, alcanzando su cénit cuando conectábamos ocho GameCube a través de su conexión LAN y disfrutábamos de carreras multijugador con dieciséis participantes. Una locura.

Lejos de quedarse ahí, la saga siguió avanzando imparable y, en 2005, nos sorprendía con dos títulos totalmente nuevos: *Mario Kart Arcade GP*, que supuso su estreno en salones recreativos, y *Mario Kart DS*, que hacía lo propio en la flamante y exitosa nueva portátil de doble pantalla de Nintendo, siendo, además, el primer juego, tanto de la máquina como de la saga *Mario Kart*, en habilitar partidas multijugador a través de internet.

Este importante paso adelante se vio acompañado de un control exquisito, y en el que dominar el derrapaje era más importante que nunca, y de 32 circuitos que, una vez más, desbordaban personalidad y tenían unos trazados pensados hasta el más mínimo detalle. De este número, dieciséis eran totalmente nuevos y nos sorprendían con propuestas tan originales como el genial Pinball Waluigi, la nueva vuelta de tuerca al mítico Senda Arco Iris o la verticalidad de Fortaleza Aérea. Por su parte, los otros dieciséis circuitos retro eran versiones de algunas de las



Mario Kart Arcade

En 2005 la serie saltó a los salones recreativos con este espectacular arcade. Por supuesto, fue todo un éxito, por lo que posteriormente salieron otras dos entregas. La última de ellas, *Mario Kart Arcade GP VR* (2017) apuesta por la Realidad Virtual para permitirnos recorrer sus trazados como nunca antes.







Mario Kart Tour
Con más de 200 millones de descargas acumuladas desde su salida, Mario y compañía han conquistado los dispositivos móviles con esta genial entrega de la serie, que cuenta con una gran variedad de circuitos. Algunos de ellos están ambientados en ciudades reales, como por ejemplo Nueva York, París y Tokio.



» Las motos se estrenaron en Mario Kart Wii, cambiando radicalmente la forma de encarar los distintos circuitos.

pistas de las cuatro anteriores entregas, que se adaptaban a la perfección al nuevo estilo.

Tres años más tarde, en 2008, la serie se subía al kart de Wii, una consola que había llegado para revolucionar la forma en la que jugábamos. Y, claro está, *Mario Kart Wii* aprovechó al máximo las posibilidades de la nueva máquina para regalarnos una entrega que evolucionaba en numerosos aspectos. El más notorio a primera vista fue la introducción del control optativo por movimiento gracias al Wiimote y a su accesorio en forma de volante, pero también profundizó mucho en las mecánicas añadiendo motocicletas, personajes divididos por categorías, piruetas y caballitos, más opciones multijugador online que nunca antes...

Todos estos añadidos se pusieron al servicio de 32 circuitos que brillaban con luz propia, tanto por su inspirado diseño como por su gran variedad y profundidad. Como en la anterior entrega, la mitad de ellos eran totalmente nuevos, mientras que los restantes eran versiones de pistas de anteriores entregas de la serie. Una vez más, todos se adaptaron a la perfección a las nuevas mecánicas introducidas, y lo que es aún mejor, permitieron a Nintendo regalarnos algunas de las mejores pistas de la historia de la serie, como Volcán Gruñón y sus inmensas posibilidades, o la tétrica, pero divertidísima, Mina de Wario.

La siguiente cita con los karts de Mario y sus amigos tuvo lugar en 3DS, la consola portátil de doble pantalla con efecto 3D estereoscópico con la que Nintendo, por enésima vez, abría la puerta a nuevas formas de disfrutar de los videojuegos.

Mario Kart 7 supo sacar partido a la nueva portátil y redefinió su fórmula para marcarse una de las mejores entregas de la serie, no solo por su elevado ▶



COPA DE ORO A... LA VARIEDAD DE ENTORNOS



Prado Rosquilla (SNES)
La variedad de temáticas, ambientación y terrenos fue en aumento con cada entrega de la serie. Y la evolución desde los circuitos de corte más 'tradicional' que disfrutamos en SNES se ha convertido en toda una seña de identidad de *Mario Kart*.



Desierto Kalimari (N64)
Atravesar un árido desierto, por el que constantemente circulaba un tren con el que podemos colisionar en los cruces, fue una experiencia alucinante en *Mario Kart 64*, sobre todo porque teníamos que lidiar con los derrapes en cada curva.



Tierra de Queso (GBA)
Un extraño mundo compuesto íntegramente por... ¿¿¿queso??? Pues, ni más ni menos, esta fue la sabrosa idea de Nintendo a la hora de diseñar este circuito, que además de exigirnos como pilotos por sus cerradas curvas, nos abría el apetito de lo lindo.



Ciudad Koopa (3DS)
Una futurista ciudad de ambientación ciberpunk, repleta de luces de neón, fue otro de los circuitos que nos demostró la impresionante capacidad de inventiva de Nintendo, que con cada entrega lograba superarse aún más.



Centro Cocotero (Wii)
Y de una gran ciudad... a un precioso centro comercial situado en la paradisíaca Isla Delfino, el lugar donde se desarrollaba *Super Mario Sunshine*. Desde la zona de parking a las escaleras mecánicas que llevaban a las tiendas, a esta pista no le faltaba detalle.



Mansión Retorcida (Wii U - Switch)
Tras pasar miedo (y risas) en la mansión de Luigi, *Mario Kart 8* nos lleva a otra tétrica mansión en la que nada es lo que parecía, y que combina de forma magistral zonas antigravedad con tramos submarinos.





nivel técnico, sorprendente para una consola portátil, sino especialmente por sus novedades jugables, que propiciaron el estreno de dieciséis nuevos y asombrosos circuitos.

La llegada de elementos inéditos, como las alas delta, que nos permitían planear, y las hélices, con las que podíamos surcar tramos submarinos, permitieron a Nintendo crear unas pistas mucho más vertiginosas y verticales que nunca, y en las que teníamos la posibilidad de competir, en solitario o en compañía, utilizando distintos tipos de control, incluido uno que aprovechaba el giroscopio y la vista en primera persona para dar una nueva dimensión a las carreras.

Circuitos como Ciudad Koopa, con un trazado y una ambientación cyberpunk sublimes, Tuberías Planta Piraña, con una verticalidad sorprendente o el carismático Jungla DK nos volvieron a dar un ejemplo del impecable hacer de Nintendo, que también incluyó versiones de dieciséis pistas retro en *Mario Kart 7*, conformando así una grandísima entrega que serviría de antesala para la siguiente gran revolución de la serie...

Cuando ya habíamos recorrido con nuestro kart miles de kilómetros en asfalto, tierra o nieve, surcado a toda velocidad el cielo en ala delta y hasta adelantado a nuestros rivales bajo el agua, *Mario Kart 8* llegó a Wii U en 2014 para añadir una nueva y novedosa mecánica que, por enésima vez, lo cambiaba todo: la antigravedad.

A lo largo de 32 circuitos (dieciséis nuevos, y dieciséis rediseñados de versiones retro), las carreras adquirieron ahora una nueva dimensión al permitir a los vehículos desafiar a la gravedad para pegarse a paredes y techos, lo que combinado con los ya clásicos derrapes, saltos, planeos o secciones submarinas, dieron lugar a la que, sin duda, eran las pistas más desafiantes y espectaculares hasta la fecha en la serie. Su ambientación era realmente variada, así como su diseño, que combinaba circuitos de corte más 'clásico', como el Circuito Mario o el Estadio Mario Kart, con auténticas virguerías de diseño, como Aeropuerto Soleado, Mansión Retorcida o Cumbre Wario, que sorprendía, además de por su





Mario Kart Home: Live Circuit
Convertir nuestra propia habitación en un circuito personalizado es la atractiva propuesta de *Mario Kart Home: Live Circuit*, en el que combinamos el uso de Switch con el manejo de vehículos teledirigidos 'reales'.



COPA DE ORO A... LA DIVERSIÓN EN COMPAÑÍA: EL ALMA DE MARIO KART



Monte Chocolate (N64)
Si ya en *Super Mario Kart* podíamos disfrutar de geniales partidas 'a dobles', *Mario Kart 64* inauguró las impagables carreras 'a cuatro'. Y la pista Monte Chocolate era ideal para picarse con los amigos gracias a su largo y revirado trazado.



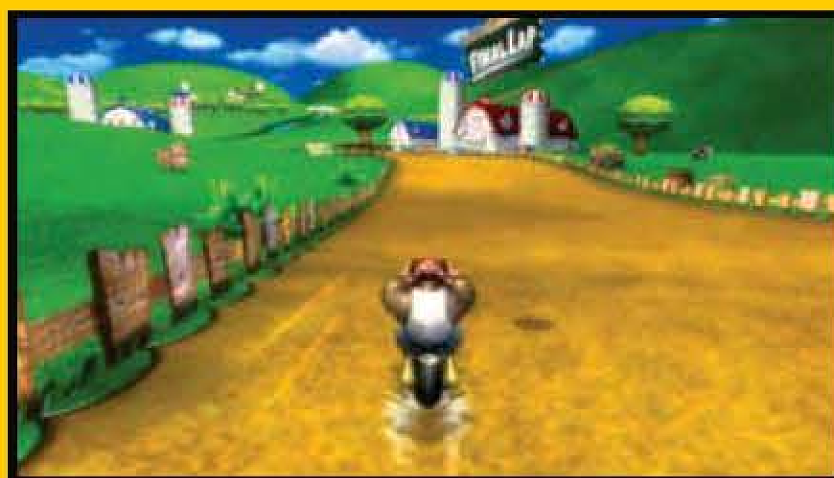
Jardín Celeste (GBA)
Gracias al cable Link de GBA, hasta cuatro jugadores podían disfrutar de emocionantes carreras en su portátil. Y uno de los mejores circuitos para retar a un amigo era Jardín Celeste, cuyos saltos entre las nubes eran ideales para hacer la puñeta.



Parque Bebé (GC)
Mario Kart: Double Dash!! permitía que dos jugadores fueran en el mismo kart, uno pilotando y el otro lanzando objetos. Y una de las pistas que más juego daba entre amigos era Parque Bebé, un gran trazado de forma ovalada ideal para liarla parda.



Playa Cheep Cheep (DS)
Hasta ocho jugadores podían verse las caras en *Mario Kart 7*, dando lugar a unas partidas realmente épicas. Y una de las pistas que no podía faltar en cualquier 'timba' era Playa Cheep Cheep, perfecta para sacar partido al 'snaking', usando mini-turbos.



Pradera Mu-Mu (Wii)
Ya fuera en kart, moto o en vehículo todo terreno, enfrentarse a tus amigos en Pradera Mu-Mu era todo un puntazo, sobre todo cuando llegábamos a su abierta zona central, en la que cada jugador intentaba adelantar usando diferentes estrategias.



Cumbre Wario (Wii U - Switch)
El imponente descenso de esta estación de esquí, en el que alcanzamos velocidades de vértigo, tomamos atajos o superamos zonas de anti-gravedad, es un auténtico festín de diversión cuando lo afrontamos en compañía, ya sea en modo local o en línea.



» *Mario Kart 8 DX* no es solo la entrega más grande de la serie, sino también la más brillante en el plano técnico. Es puro espectáculo.



increíble vertiginosidad, por ser un tramo dividido en etapas en lugar de una pista cerrada.

El gran éxito de esta entrega, unida a las capacidades online de Wii U, inauguró otra novedad en la saga: la llegada de pistas descargables a través de distintos DLC, una genial idea que explotaría del todo tres años más tarde, con la llegada de *Nintendo Switch* y *Mario Kart 8 DX*.

Este nuevo juego no solo combinaba lo mejor de todas las anteriores entregas, permitiéndonos, por ejemplo, jugar en la televisión o en modo portátil en cualquier parte, sino que, ya de inicio, potenciaba hasta el infinito la experiencia de *Mario Kart 8* al mejorar sensiblemente su plano técnico, añadir novedades jugables como el turbo rosa y la posibilidad de acumular dos objetos, o llevar a un nuevo nivel las opciones multijugador. Con 48 circuitos disponibles de salida (los 32 'base' de la entrega de Wii U y los dieciséis que recibió a través de DLC), *Mario Kart 8 DX* se perfiló como la mejor entrega de toda la historia de la serie. Y lo que es aún mejor, su experiencia sigue a día de hoy más viva que nunca. Y todo gracias al brutal pase de pistas extras de Nintendo, que ya nos ha dejado dos olas con dieciséis nuevas pistas, y que seguirá creciendo hasta lograr que Mario *Kart 8 DX* acumule la imponente cantidad de 96 circuitos. Sin duda, esta entrega, y sus pistas, parecen insuperables, pero cuando se trata de Mario, nada es imposible... *



COPA DE ORO A...

EL MÁS COMPLETO: MARIO KART 8 DX

En su lanzamiento para Wii U en 2014, *Mario Kart 8* se convirtió en la entrega más completa de la historia de la saga. Sin embargo, con la llegada de Switch, *Mario Kart 8 DX* dio un paso de gigante para ser, sencillamente, el mayor homenaje a la franquicia que cualquier fan de las carreras de Mario podíamos soñar. Con más de cuarenta personajes disponibles de inicio, cuatro modos de juego (incluido el imprescindible multijugador online), cuarenta vehículos (veintitrés karts y diecisiete motos) y la friolera de 48 circuitos 'de base', entre los que encontramos una genial selección de pistas nuevas y de circuitos retro rehechos desde cero para la ocasión, sus cifras son mareantes. Pero aún lo es más su tremenda capacidad de diversión, que no solo ha conseguido mantener la esencia clásica de la saga que ya nos enamoró sin remedio en SNES, sino que además la ha potenciado hasta el infinito en todos los apartados para regalarnos un juego de conducción absolutamente imprescindible y atemporal.



Las carreras de siempre, pero con más posibilidades y diversión que nunca.



Sus circuitos, nuevos y retro, son tan variados como repletos de posibilidades..



La cantidad de personajes, pistas y modos de juego es abrumadora.



El modo multijugador, local u online, sigue siendo uno de sus grandes fortalezas.

EL IMPRESCINDIBLE PASE DE PISTAS EXTRAS

Todos los circuitos retro que hemos repasado en este reportaje están presentes en *Mario Kart 8 DX*, formando parte algunos de ellos del Pase de Pistas Extras. Dividido en seis olas de contenido, de las cuales ya están disponibles las dos primeras. Este increíble DLC sumará un total de 48 pistas adicionales a las incluidas de serie en el juego, algunas de ellas viejas conocidas de entregas clásicas. Sin duda, un pase imprescindible y un regalo para todos los que crecimos pilotando el kart de Mario.



La mítica Pinball Waluigi muestra su mejor cara en su versión para *Mario Kart 8 DX*.



Cielos Helados es una increíble nueva pista estrenada en la segunda entrega del Pase de Pistas Extra.



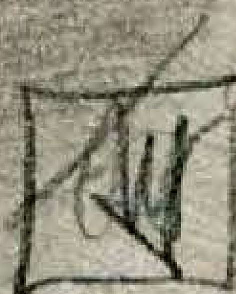
Paco Menéndez ante el espejo (II)



De los monjes franciscanos a la red neuronal de PALOMA

¿QUIÉN ERA EL GUILLERMO QUE SE REFLEJABA EN EL ESPEJO DE LA CARÁTULA DE *LA ABADÍA DEL CRIMEN*? ¿QUÉ VEÍA PACO CUANDO SE ASOMABA AL ABISMO DE SUS INQUIETUDES E INTENTABA COMPRENDER LA REALIDAD QUE LE DEVOLVÍA? PACO NO QUERÍA JUGAR, QUERÍA SABER. QUERÍA ENTENDER LA REALIDAD, Y PARA ELLO QUISO CONSTRUIR SU PROPIA HERRAMIENTA QUE LE AYUDARA A DECODIFICARLA. EL MUNDO ESTÁ COMPUESTO DE DATOS, Y EL ESPEJO DE *LA ABADÍA* CONTIENE LA RESPUESTA.

TEXTO DE JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS





» Anuncio del juego, ya con los acuerdos de distribución con MCM (empresa "filial" de ERBE)

» Entrevista a Paco en la revista MicroHobby, desencantado de la cara más comercial del mundo del videojuego.

Paco Menéndez, ganador del premio al Mejor Programador del '88

ENTREVISTA

Paco Menéndez, uno de los programadores más destacados de nuestro país, cuya retirada del mundillo del software de entretenimiento os anunciamos en el número anterior, ha sido el primero en recibir un premio nuevo creado por Microhobby: El Programador del Año.

"ANTES PROGRAMAR ERA UN ARTE, AHORA ES TODO MARKETING"



Aprovechando el acto de entrega de premios a los Mejores Programas del 88, hemos considerado oportuno crear un nuevo trofeo que sirva para reconocer el trabajo de aquellas personas que son las principales responsables de que pasemos horas y horas pegados a nuestros ordenadores: los programadores.

Este premio difiere bastante del resto de los que otorgamos, ya que no se realiza mediante la votación de nuestros lectores, sino que es elegido entre los propios miembros de la redacción. De cualquier forma, parece que hemos coincidido bastante con los gustos de los usuarios, ya que el ganador, Francisco Menéndez, es el autor de uno de los títulos que más premios ha recibido en la última edición de Los Mejores Programas del Año: La Abadía del Crimen.

Sin embargo, parece que ni este reconocimiento va a evitar que unos de los mejores programadores del país abandone definitivamente la recaión de software de entretenimiento.

«Esto ya no es lo que era. Ahora todo marketing», nos ha nfesado Paço. **«De todas formas, nca había pensado dedicarme a o para siempre, sino que me lo nteé como un hobby, y creo que llegado el momento de dejarlo».** ¿qué es lo que piensas hacer a?. **«Seguir con mi carrera, omunicaciones, y dedicarme a la tigación. Estoy trabajando sobre rdenador con una arquitectura nente nueva y también estoy desarrollando un nuevo lenguaje para él».** (¡Vaya con el chico!).



Parece que Fray Paco Menéndez va a colgar definitivamente los hábitos.

De todas formas, entre sus palabras se deja entrever algo de desilusión. **«No es que me arrepienta de lo que he hecho, pero la verdad es que es una trabajo en el que se invierte mucho tiempo y luego no lo ves suficientemente recompensado. Además, hace unos años todo era diferente: cada juego iba mejorando en calidad y se hacían con más ilusión, ahora casi se ha llegado a un tope y los programas van decayendo. Antes era todo un arte, ahora todo es dinero».**

Ni la consecución de los premios al Mejor Programador de 88, ni los de mejores gráficos y mejor argumento por su programa «La Abadía del Crimen» le han hecho cambiar de opinión, casi se ha producido un efecto contrario. **«Si me decidiera por hacer algo nuevo tendría que ser mejor que la Abadía, y el esfuerzo que ello me supondría estoy seguro de que no se vería recompensado. Así pues, prefiero dejarlo».**

Como veis, sus palabras no son precisamente un compendio de optimismo, pero no os dejéis engañar por las apariencias. Aunque parezca que está desilusionado con el tema, sus ojos le delatan. No cabe duda que está orgulloso de su trabajo y los abrazos y las felicitaciones de sus compañeros provocan en él una emoción que difícilmente puede disimular.

MICROHOBBY 59

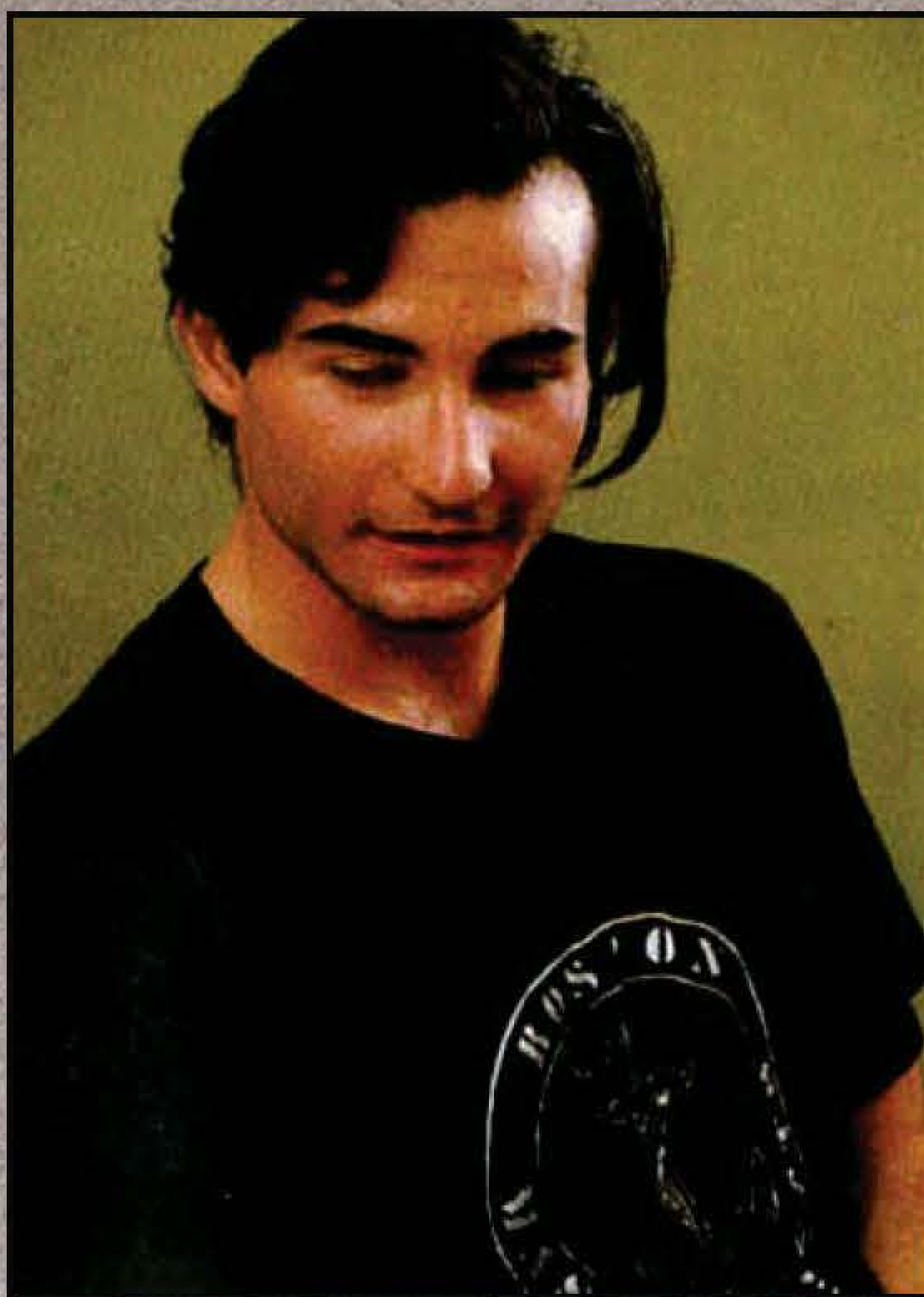
Así era la portada de Delcán, el franciscano Guillermo de Occam examinando el espejo tras el cual reposan todos los misterios de *La Abadía del Crimen*. Paco Menéndez quería que se llamara Guillermo de Baskerville, como en el libro de Umberto Eco, *El Nombre de la Rosa*. Tenía claro su proyecto de videojuego, una fiel adaptación de la obra, ambientada en una abadía tridimensional, con personajes que serían capaces de interactuar entre sí, recitar diálogos y seguir las rutinas propias de aquel lugar de reclusión y asesinato. No lo dudó: en una carta exquisita al célebre escritor le pidió autorización para utilizar su novela, y expuso cada detalle, cada referencia, de qué forma había sido escrupuloso en el respeto a un libro que admiraba. El mejor libro que se había escrito nunca. Y de paso, consiguió que un reacio Juan Delcán se embarcara en su ambicioso proyecto.

«No estaba muy convencido de hacerlo —confiesa Juan—, de estar sentado demasiado tiempo con Paco, no tenía tiempo. Pero Paco siguió, no cejó y me convenció. Lo hicimos en mi cuarto, en un cuarto minúsculo, y ahora lo pienso: cómo pude vivir ahí tanto tiempo, entonces pensaba que era un palacio. Era un área en la que cabía una cama pequeña, un escritorio y dos sillas. Era todo lo que cabía. Y allí estuvimos Paco y yo nueve meses. Y no tenía ventana, era una celda. Como la de los monjes. Lo veo ahora en casa de mis padres, y me da un poco de claustrofobia, cómo pude pasar más de 20 minutos ahí. Asfixiante». Solo disponían de dos ordenadores, dos Amstrad CPC, el de Paco y el de Juan. Y aunque Paco también trabajaba desde su casa, le gustaba compartir espacio con su compañero. Cuando topaba con algún traspiés o problema de programación, le gustaba emular a los filósofos peripatéticos y dar un paseo con Juan para reflexionar y buscar una solución. «Paco era Peripatético, andando por la Ciudad de los Periodistas. Sobre todo, eran monólogos. Contaba cómo iba a hacer las cosas, y a veces ni le oía pensando en otras cosas. Decía en voz alta cómo iba a hacer las cosas, y yo ya le perdía la pista. Pero lo que estaba hablando lo hacía consigo mismo, y en la conversación resolvía el tema, en un paseíto conmigo. De vuelta a mi cuarto, se sentaba como un pianista, y hacía tecleando prr pr prprprr-prrrrrr, y 20 minutos más tarde lo pasaba, había dos o tres errores, prrrr prrr prrrrrrr, y solucionado. El trabajo lo resolvía andando, y el resto era darle a las teclas. Era fascinante ver trabajar a Paco, muy bonito».

Hay que entender que Paco no quería hacer videojuegos. Paco quería programar, desarrollar, entender, y *La Abadía* era su reto en ese momento. Quería hacer aquel juego, y no otro. Y no volver a programar un videojuego en toda su vida. Era su espina clavada: demostrar al mundo, demostrar a sus compañeros, a sus amigos, a Carlos Granados y Fernando Rada (con los que compartió espacio en el sello Made in Spain y a los que admiraba profundamente) que podía hacerlo solo, que podía programar un juego singular, único y excepcional. A Juan se lo dejó claro: «Antes de hacer nada me dijo "esto quiero que lo hagas conmigo, y quiero que sea el acabóse, estás en el juegazo, va a ser impresionante". Yo le decía "¿quieres hacer una cosa impresionante con monjes? ¿De una cosa que no tenemos derechos?". No lo tenía nada claro. En un momento determinado empecé a tener mis ideas, y ya era mío. Empecé a conocer a los personajes, crearlos. Una vez que creas un personaje, ya se te escapa, una vez ▶

que existe. De alguna forma, tienes ya una obligación con ese personaje. Eso me pasó con Guillermo, que es el protagonista, y con Adso. No podía dejarlos huérfanos. Creé a los personajes, la Abadía que era otro personaje, con todo lo que había aprendido con lo que había hecho en la Escuela de Arquitectura, y ya me daba igual que nos dieran o no permiso, ya estaba metido». Encontró con Paco una sinergia que, confiesa Juan, muy pocas veces ha sentido con otro colaborador. Una colaboración de tintes similares al jazz, con unas leyes de improvisación no escritas en las que toda idea era discutida y jamás se cerraba una puerta que se abría hasta debatir si señalaba la dirección correcta. Un caldo creativo electrizante y vibrante, en el que Paco aportaba la capacidad analítica, y Delcán volcaba sus diseños con la precisión de un programa moderno de *AutoCAD*. «Me hizo un editor, creó el primer *Photoshop*, aunque era meter números. Era muy primitivo, pero a mí me parecía la cosa más maravillosa del mundo. Él hacía el programa a mi gusto para que yo pudiera llevarlo a cabo».

Aunque el trabajo lo realizaron relativamente rápido, se sucedieron varios meses de corrección de errores para que todo encajara como un perfecto puzle matemático y artístico al mismo tiempo. «El monje iba por delante en lugar de por detrás, no sabías por qué... Yo era el que establecía las prioridades para que pareciera 3D, yo le enseñé a Paco los diferentes tipos de perspectiva, isométrica, axonométrica... Paco no lo sabía y le di todas las posibilidades. Una de las posibilidades que le planteé fue hacerlo en perspectiva caballera, hubiera sido muy interesante porque tienes un plano 'plano', justo como si fuera una pantalla, pero nos pareció más dinámico el isométrico. Todo era usar lo aprendido en un año de carrera, tuvo mucha influencia».



» Un joven Juan Delcán, en una foto de MicroHobby Especial 7.

De vez en cuando, en sus visitas a las oficinas de Made in Spain, llevaba las versiones intermedias del juego para comentarlas con Carlos y Fernando. «Flipábamos —sentencia Carlos Granados— porque era una pasada, el juegazo que estaban desarrollando entre los dos. Tuvo bastantes problemas para conseguir introducir la información de todas las habitaciones en la memoria. Estuvo dándole vueltas a un algoritmo de compresión bastante tiempo, hasta que consiguió que le cupiese toda la Abadía. Hablaba mucho con nosotros de cómo estaba intentando hacerlo. Nosotros le sugeríamos cosas, había mucha comunicación».

Más allá de la Abadía

Al cabo de nueve meses, el juego quedó finalizado. Nueve meses de energía e intenso trabajo, durante los que apenas hubo algún bajón anímico. El más reseñable llegó de Italia: los agentes de Umberto Eco no entendían de videojuegos más allá de los tradicionales arcades, y no sabían qué pretendía aquel programador español que hacía tan estrambótica propuesta a un erudito de las letras, ajeno a la tecnología. Llegó una carta denegando el uso de la famosa novela. Carlos aún recuerda cómo vivió la negativa del escritor italiano. «El que no consiguiese que Umberto Eco le hiciese caso y llamarlo como él quería, le fastidió mucho. Me decía "joder, es que es *El Nombre de la Rosa*. ¡Y no entiendo cómo no lo ven, si es super respetuoso con la historia!"». El Paco que no aceptaba que el resto del mundo viera las cosas como él las veía. Pero si no era *El Nombre de la Rosa*, sería otra cosa similar. Sería *La Abadía del Crimen*. Se cambiaron los nombres de los protagonistas, los diálogos, y se mantuvo toda la trama con aquella novedosa inteligencia artificial que dotó de vida a cada monje que transitaba sus angostos pasillos y sus ominosas arquerías. Pasadizos secretos, laberintos, noches de investigar a hurtadillas bajo el escrutinio del amenazador Abad.

Tras el agotador esfuerzo, Paco Menéndez se vio incapaz de afrontar todo lo relacionado con la distribución y generación de cada una de las versiones necesarias para introducirlo en el mercado. Solo existía su juego, no había ninguna estructura financiera o empresarial detrás, cosas de las que Paco renegaba con horror. Quizá buscando inconscientemen-

Personajes

Monj.

Abad

» Primeros diseños de los monjes sobre papel cuadriculado, con un toque cartoon más acusado.

» El Abad tuvo algunos diseños desechados, donde ya daba un poco de miedo.

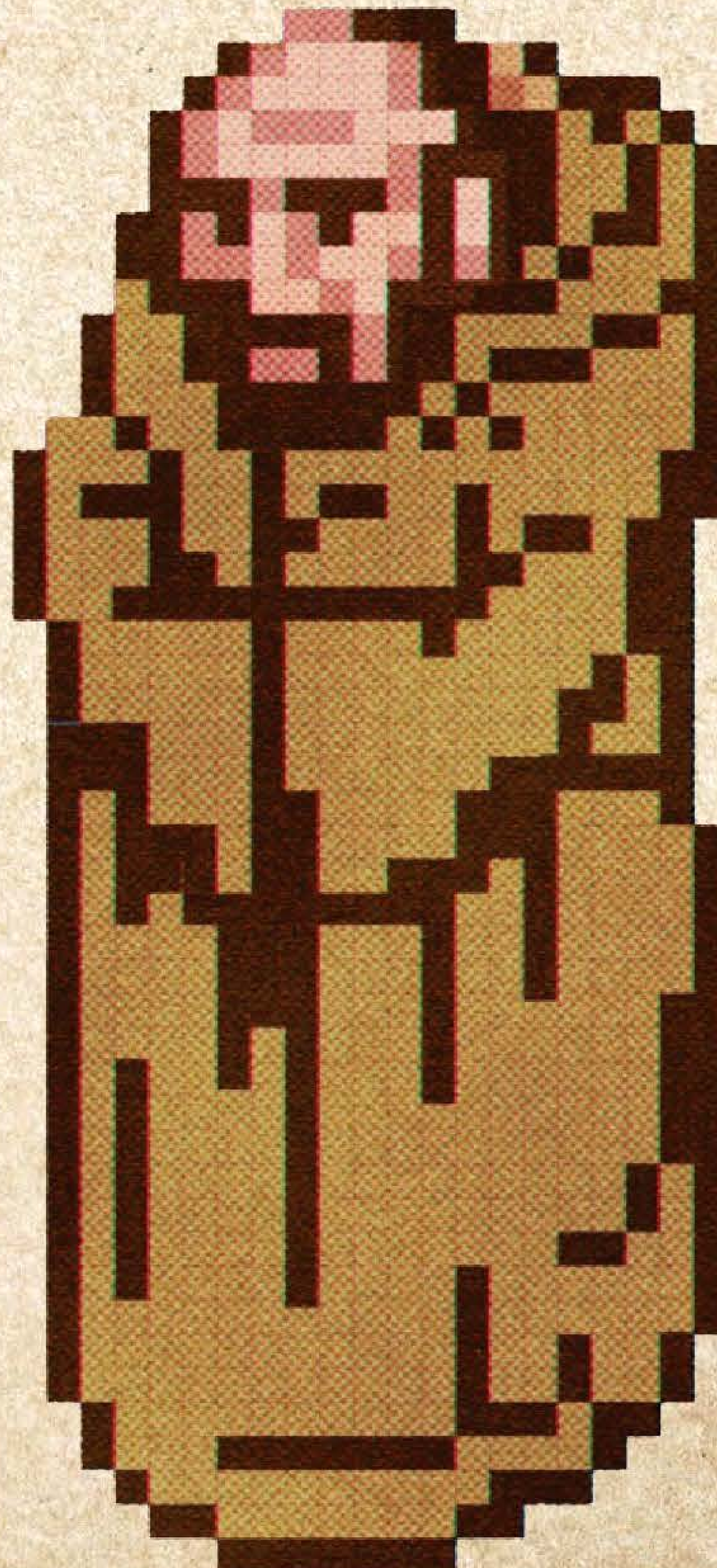
» Los parecidos de estos monjes con Aznar y Rajoy son casuales.

» Gracias a la AUIC por proporcionar este y otros materiales para este artículo.

Fray Guillermo

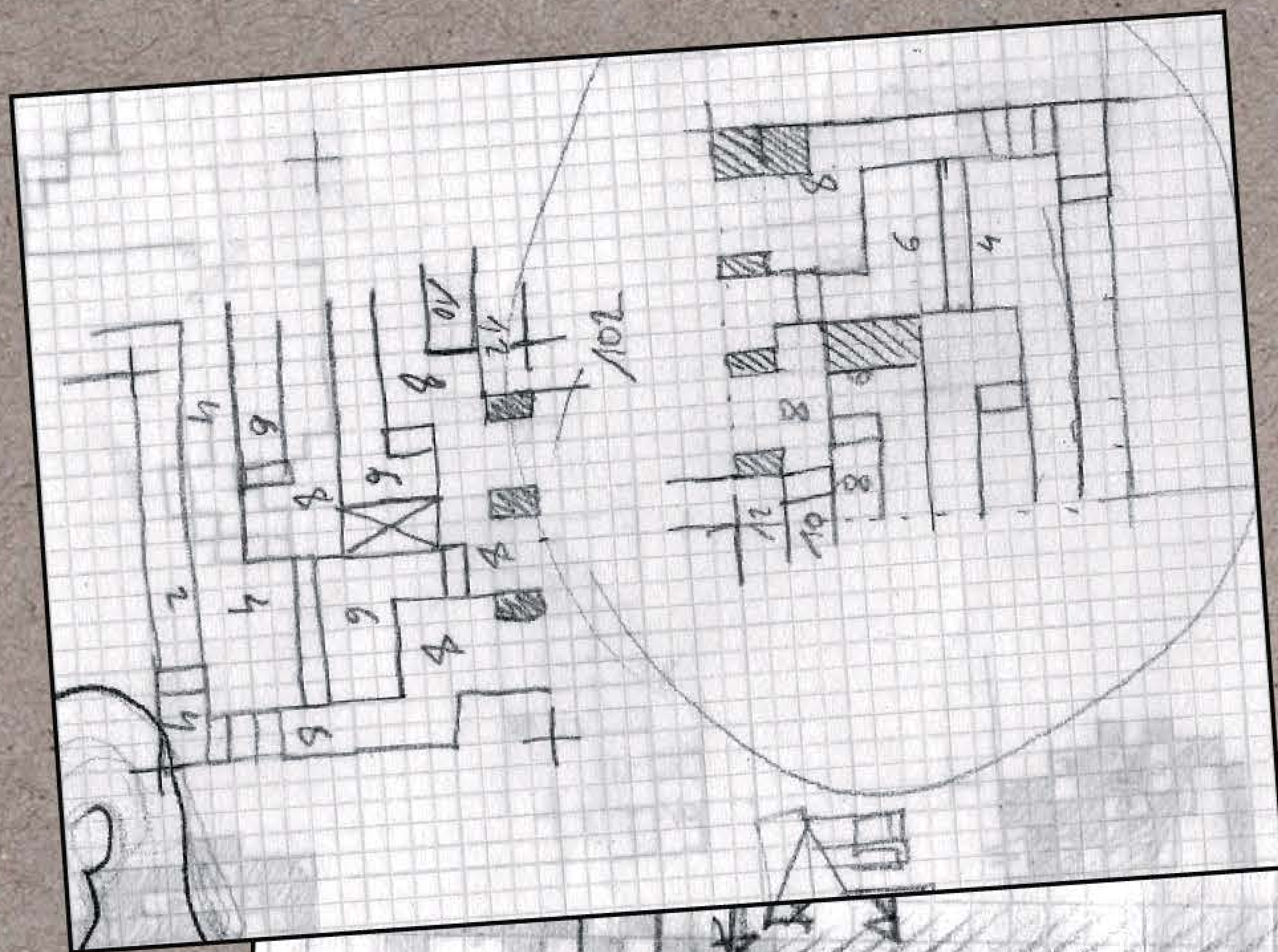
» Los diseños impresos y casi definitivos de Fray Guillermo resultan una delicia, además de un documento fantástico.

te una estructura más allá del entorno familiar de Mister Chip y de la labor de su padre, puso en manos de Opera Soft todas aquellas cuestiones. «Paco hacía videojuegos porque eso apaciguaba su inteligencia —reflexiona José Antonio Morales, fundador de Ópera Soft—, pero no porque fuera un tío de videojuegos. De hecho, solo hizo *Sir Fred* y *La Abadía*. Porque lo que le movía era desarrollar lo que tenía en la cabeza». Ópera disponía de una tecnología muy solvente para ayudarle a crear y comercializar todas las versiones. «Cuando pensó en hacer la versión de PC (porque solo tenía la de Amstrad y para Míster Chip hacían falta el resto de versiones), a Paco se le hizo cuesta arriba. Necesitaba que las versiones al menos tuviesen algo diferente. Sobre todo con la versión de PC, que tiene código nuevo: él sabía que teníamos un sistema para hacer versiones para PC de una manera muy rápida». Sin embargo, en Ópera Soft sabían del enorme talento de Paco, y en 1988 no solo confluían en la empresa los videojuegos, sino todo tipo de aplicaciones profesionales para diversas empresas. Pedro Ruiz, responsable de Ópera, hizo entonces sus movimientos para convencerle de una colaboración más extensa y completa. «Pedro le dijo: "no te hacemos la versión de PC de *La Abadía* si no acordamos algo más". Paco aceptó venir a trabajar para Ópera. Cuando nos vendió *La Abadía*, a la vez que hicimos ese contrato, le contratamos a él en Ópera. Se quedó desde ese momento a trabajar, como empleado. La versión de PC la hizo Maqueira porque se especializó en ese tipo de versiones, y ahí empezamos nosotros a ver *La Abadía*. La intro, los monjes pasando por delante, por detrás, el mapa enorme, pensábamos: "pero cómo ha montado todo aquello". Te lo podrías imaginar emocionado con lo que había hecho, pero no, parecía que le daba igual, lo que quería era terminar y que salieran las versiones». Delcán recuerda ese broche a *La Abadía* con Ópera. «Nos fuimos de casa muy jóvenes, y nos venía bien el dinero. El juego no nos dio mucho dinero pero pagaría el alquiler y algo de tranquilidad. Paco me dijo: "es esto o nada, así que firma y ya está". Y es como vendimos los derechos del juego en España, pero ojo, en España. Seguimos teniendo los derechos internacionales, los hermanos de Paco y yo». *La Abadía del Crimen* no cosechó ningún éxito comercial, casi al contrario. Era un programa atípico con indudables virtudes técnicas y narrativas, pero no se vendió bien. Sí fue acreedor de premios a su programación y diseño. Con el tiempo, el juego adquirió condición de culto, algo que Paco le señaló a Juan en una conversación pasados los años, cuando ambos parecían haberse olvidado del bueno de Guillermo de Occam. «Me dijo: "Juan, ¿tú sabes que nuestro juego se ha convertido en juego de culto?". Y le dije, "pero qué dices. Si no lo vio nadie". "No, no, estás equivocado, había copias piratas, lo vio mucha más gente de lo que nos imaginamos". Estaba muy ilusionado con eso, fue él quien me lo dijo a mí. Creo que Paco no necesitaba aprobación de nadie, sabía que su juego era bueno y sabía que a mí me gustaba, y eso era suficiente. Por supuesto que agradecía y estaba ilusionado con ver que su juego era algo de culto, pero supongo que pensaría para sus adentros "cómo no iba a ser así si es un juego perfecto". No tenía falsa modestia ni necesitaba ver que le gustaba a la gente. Él ya sabía que era buenísimo».

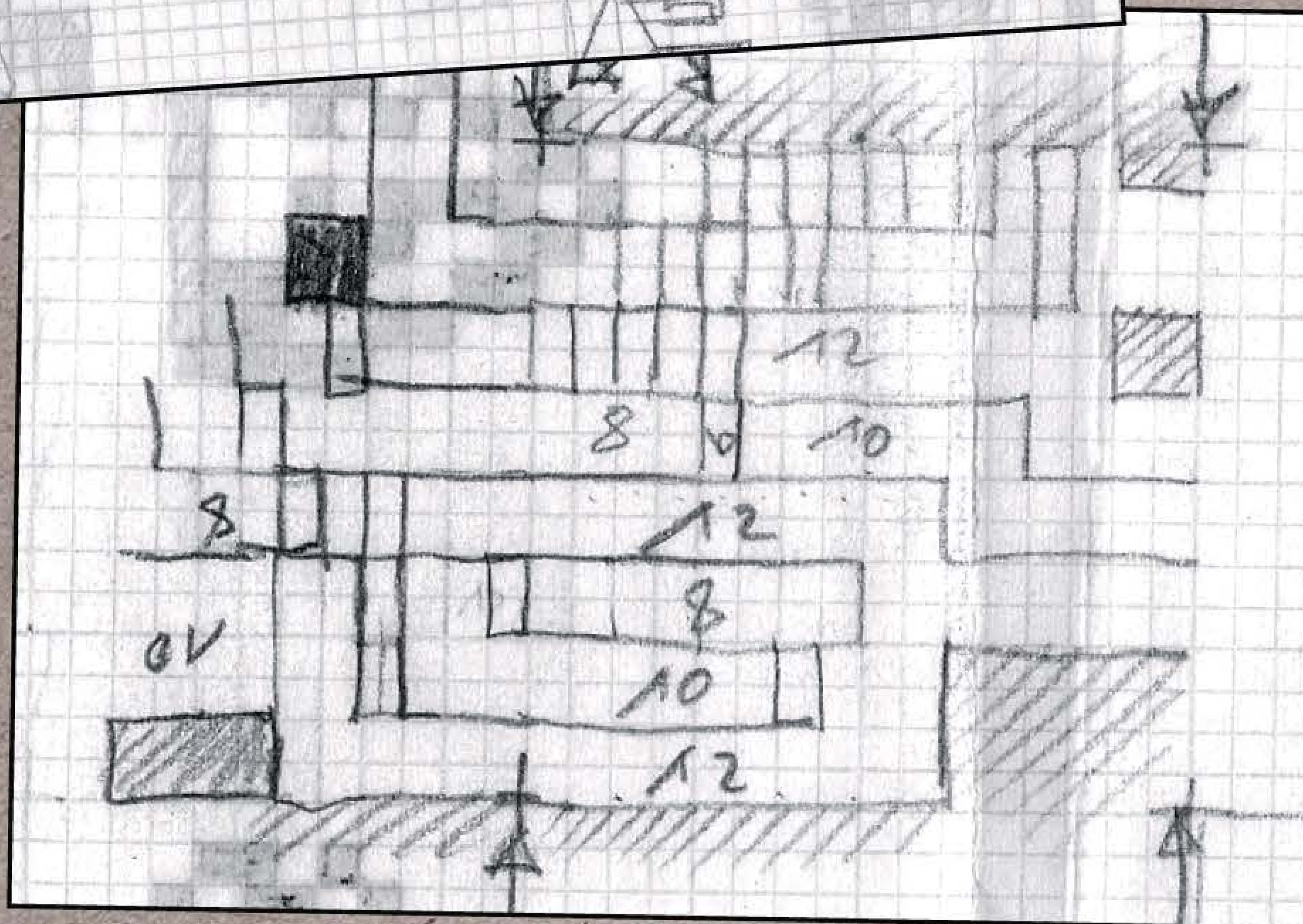


El código de la realidad

Paco se quedó a trabajar en Ópera, a finales de los 80, permaneciendo allí dos años. Morales le recuerda siempre afable, inocente, y haciendo gala de su genio creativo. «Él tenía un despachito y yo le insistía: "pero Paco, después de *La Abadía*, tendrás que hacer otro juego". "No, yo ya dije que venía aquí a otro tipo de cosas". Yo creo que ahí, en ese despa-



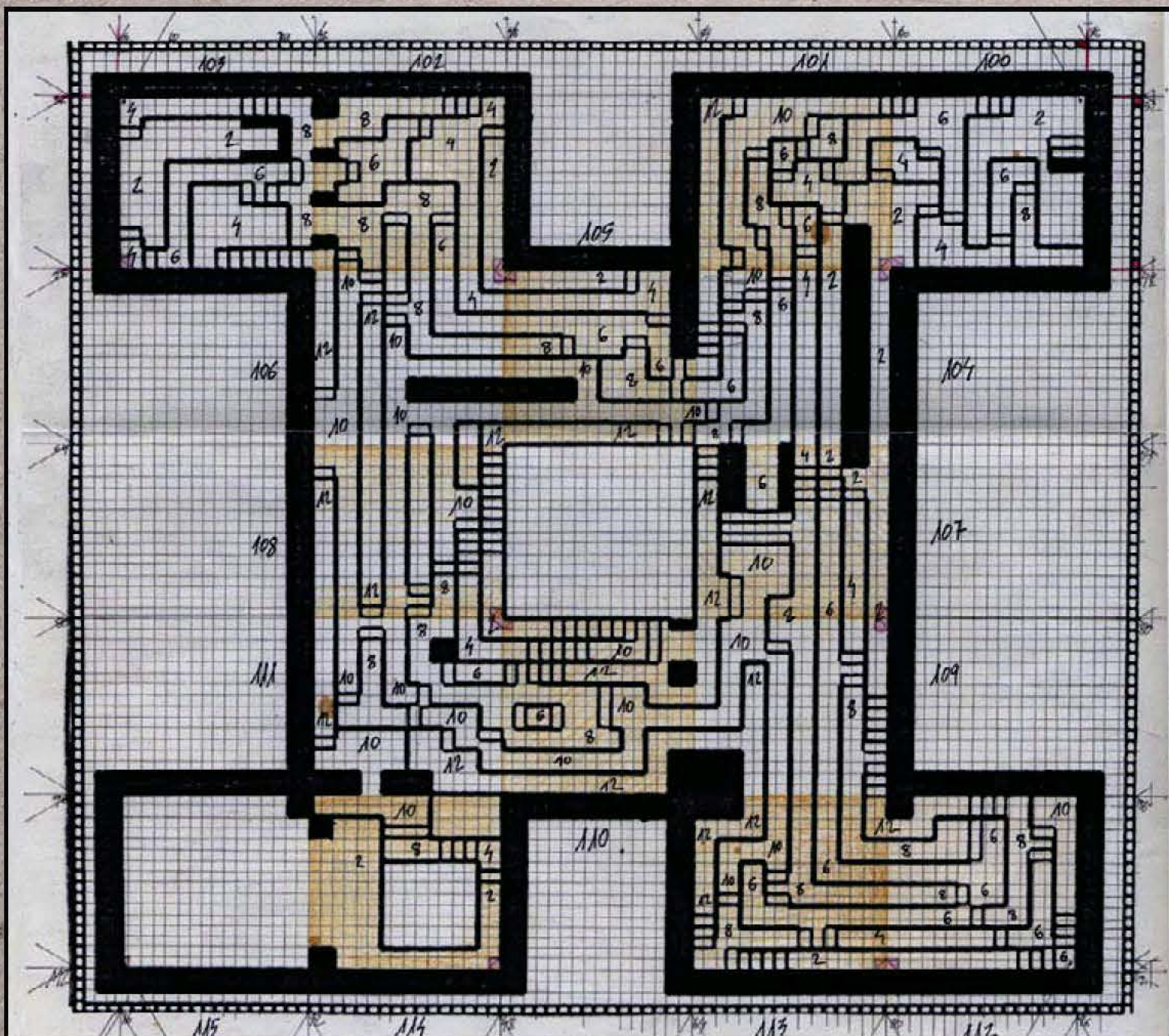
» El papel cuadriculado fue fundamental para Delcán, no solo para diseñar sus personajes sino para concebir el mapeado del Laberinto.



» El Laberinto debía encajar en sus diferentes niveles como las piezas de un perfecto rompecabezas.

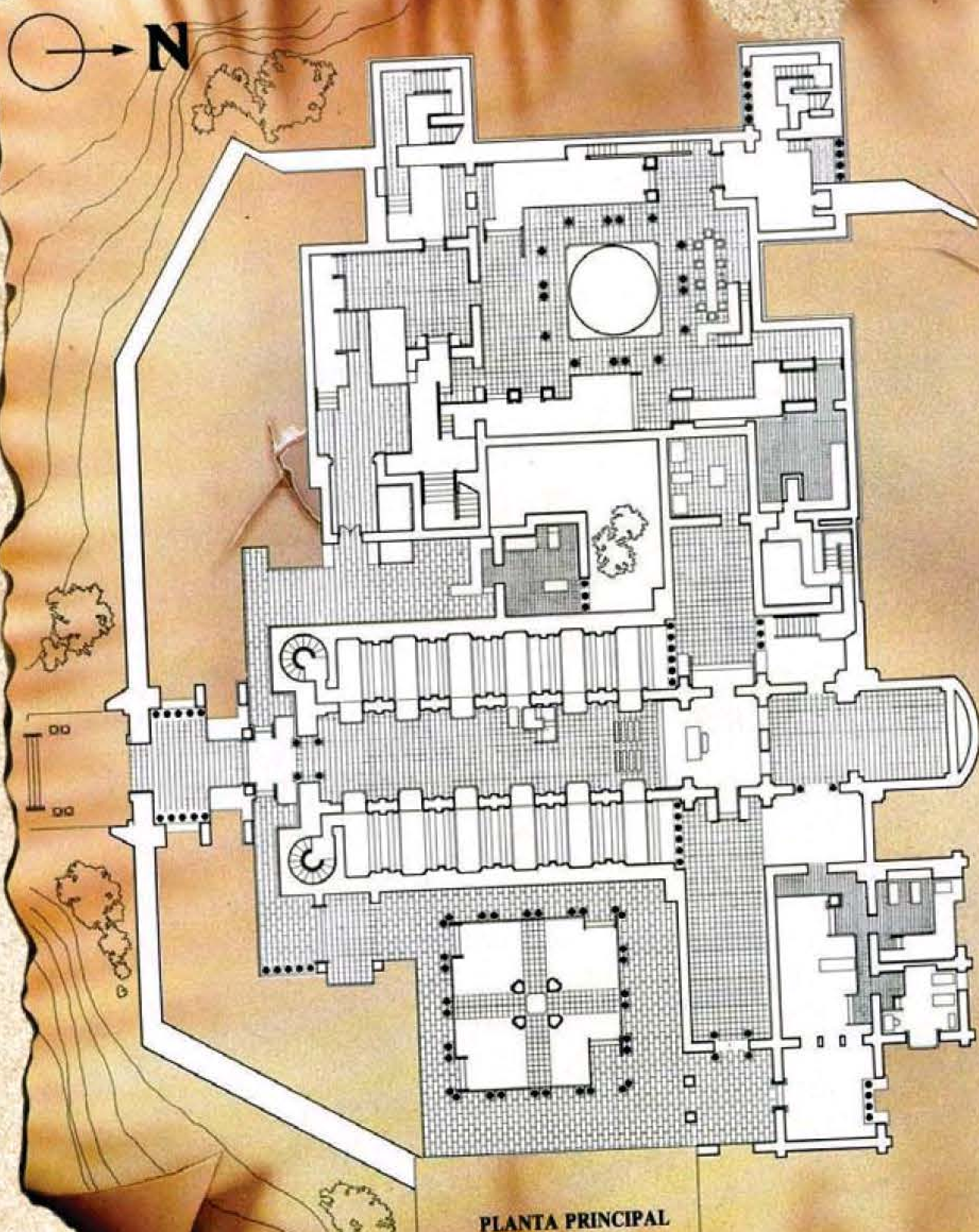
cho, empezó a preparar su proyecto PALOMA, que fue donde lo maduró. No lo cerró, pero empezó a perfilarlo». Cuando se fue de Ópera, lo hizo de manera elegante, en un momento en que era obvio que el descenso de ventas de videojuegos y los cambios tecnológicos habían herido de muerte a las desarrolladoras españolas. «Nos dijo: "Voy a faltar tres días, y espero que me mandéis una carta para despedirme". Fue él mismo. Un mes después no nos quedó más remedio que invitar también a Paco Suárez a que se fuera. Suárez quería hacer sistemas operativos. Menéndez quería hacer algo del futuro».

El futuro vino con el proyecto PALOMA (Parallel Logic Machine). Fue la respuesta de Paco para descifrar y recrear la realidad. En aquel despacho de Ópera Soft, o tumbado en su sofá, Paco intentaba nada menos que calibrar qué tipo de tecnología sería precisa para recrear una realidad cuya comprensión se le escapaba. Porque entender la realidad, cómo funcionan las cosas, aquello era la esencia de Paco. En su Proyecto de Fin de Carrera trató sobre un fascinante asunto que a Delcán le asaltó en un enigmático sueño que habría de recordar toda la vida, y que tiene mucho que ver con los enigmas de *La Abadía del Crimen*. «Era un juego lleno de cosas mágicas —señala Juan—. Eso se ve en la presencia del espejo en la carátula. El espejo que programó Paco tan bonito en el laberinto. Luego lo quise reproducir en el sello de Correos que termina en el espejo térmico. Viendo la carátula te das cuenta de que Guillermo está con la mano en el espejo negro donde se ve a él mismo. Yo tuve un sueño a los dos años de morir Paco, donde estaba yo solo en una casa futurista blanca, todo precioso, una cosa del futuro. Y estaba todo lleno de cosas electrónicas, como si alguien me hubiese puesto en el 2050. Miraba todo con mucha curiosidad sabiendo que todo era un sueño, pero pensé "ostras, estoy aquí como una oportunidad para ver algo, y no sé que es". Y Paco estaba allí. Pero no físicamente, su cuerpo no estaba, pero estaba a mi lado hablando. Me dijo "¿te estás fijando?". Y yo me reía y decía "no sé, Paco, me estoy fijando, pero no sé dónde mirar". Y había un espejo en la pared. Me acerqué al espejo y me vi a mí. Dije "bueno, bien, un espejo, con todo lo que hay aquí y estoy mirando un espejo". Y me dice Paco: "sí, pero en ese espejo estás mirando DATA". Y ahí me desperté. Me dijo que estaba viendo un espejo, pero era un holograma, era DATA, tenía control sobre lo que estaba viendo. Y por ahí van los tiros ahora. Me fascinó tanto que lo escribí. Porque Paco estaba fascinado por los hologramas». Aquel fue el centro de rotación, el alma de la órbita, de las obsesiones de Paco. Un campo que apenas ha tenido evolución real desde que se crearon los primeros ejem-



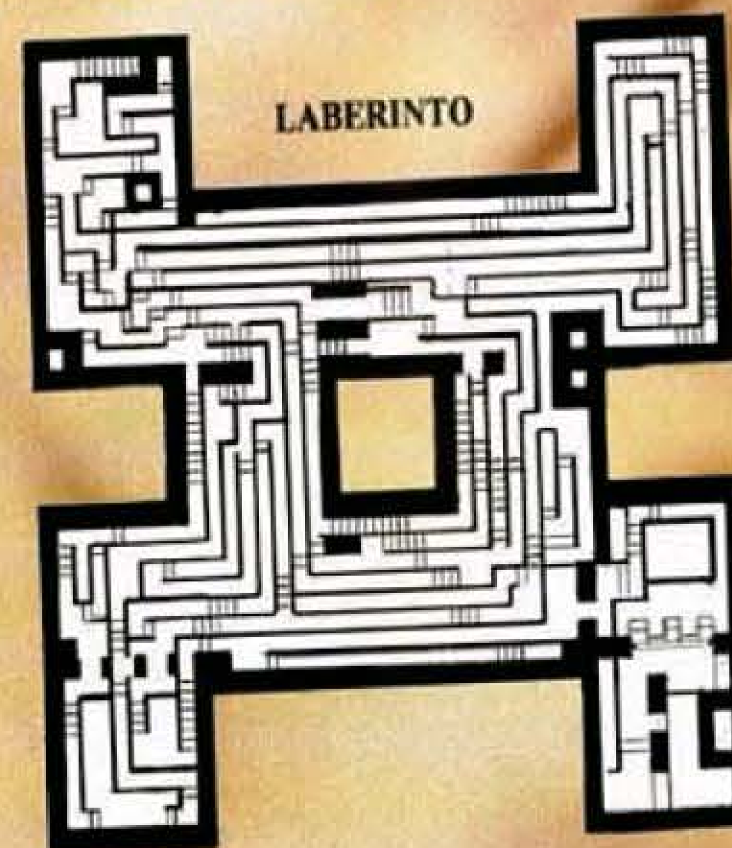
» Arquitectura y videojuego fusionados como nunca se vio en un juego de 8 bits.

» De las composiciones más bellas que nos ofreció MicroHobby en sus páginas: un precioso mapa de *La Abadía del Crimen* y una guía con formato de Diario.



La Abadia del Crimen





Diario

PRIMER DÍA

NONA: Donde se llega a la abadía y el abad, después de dar la bienvenida a Guillermo y su novicio, les acompaña a sus celdas.

VÍSPERAS: Donde se asiste a los primeros oficios y Guillermo observa que uno de los monjes llega a la iglesia por detrás del altar.

SEGUNDO DÍA

NOCHE: Donde, mientras se duerme, alguien roba las lentes a Guillermo, que habría de recuperar varios días después.

PRIMA: Donde el abad, muy contrariado, anuncia el descubrimiento del cadáver de uno de los mejores traductores de la abadía.

TERCIA: Donde se tiene la oportunidad de visitar el edificio y llegar hasta el «scriptorium», en donde el bibliotecario custodia la entrada a la biblioteca y su ayudante muestra la mesa de la segunda víctima. Sin embargo, vigila para que nadie curiosee sus cosas.

SEXTA: Donde se asiste a la comida, como en días sucesivos, siempre a esta misma hora.

NONA: Donde, en un alarde de habilidad, el joven discípulo de Guillermo logra quitar la llave al bibliotecario mientras éste se despista. Después se descubre el pasadizo secreto que comunica la capilla con la cocina.

TERCER DÍA

NOCHE: Donde, muy aprisa y con suma precaución (para no ser sorprendidos por el abad), se penetra en el edificio por la capilla, con la intención de investigar lo que el ayudante del bibliotecario no quería que se viera. Pero al llegar al scriptorium se descubre que un encapuchado ha cogido el libro, aunque no un manuscrito que había sobre la mesa que, de todos modos, Guillermo no puede leer sin sus lentes.

PRIMA: Donde el abad anuncia la desaparición del ayudante del bibliotecario.

TERCIA: Donde el abad presenta a un venerable anciano que anuncia airadamente la presencia del Anticristo en la abadía.

NONA: Donde, sin nada interesante que hacer, se decide conocer mejor la abadía, y al llegar a la cocina el pequeño novicio encuentra una lámpara que les será indispensable para penetrar en el laberinto.

CUARTO DÍA

NOCHE: Donde se decide entrar en el laberinto, y aunque no se descubre nada interesante, empiezan a orientarse en él.

PRIMA: Donde el abad, muy disgustado por la aparición del cadáver del desaparecido, delega la investigación en Bernardo Gui, que llegará esa misma mañana. Sin embargo, Guillermo decide proseguir la investigación por su cuenta.

TERCIA: Donde el padre herbolario desvela extraños descubrimientos en la autopsia del tercer cadáver.

NONA: Donde Bernardo Gui, con los poderes que el abad le ha otorgado, confisca el manuscrito a Guillermo y se lo entrega a aquél, quien lo guardará en su celda.

QUINTO DÍA

NOCHE: Donde, debido sin duda a la gracia divina, Guillermo puede coger la llave del abad, que éste había olvidado sobre el altar.

PRIMA: Donde, antes de empezar el oficio, el padre herbolario nos revela que ha descubierto un extraño libro en su celda, dejado sin duda por el encapuchado la primera noche.

TERCIA: Donde, mientras el abad entretiene a Guillermo, el bibliotecario, que había escuchado la revelación del padre herbolario, lo sigue hasta su celda y lo asesina. Coge el libro y lo encierra con su propia llave.

NONA: Donde el abad, al no haber asistido a la comida el padre herbolario, pide a Guillermo que le acompañe a buscarlo; así se descubre que ha sido asesinado y encerrado en su propia celda. Mientras tanto, el bibliotecario aprovecha para devolver el famoso libro a la habitación secreta de la biblioteca.

VÍSPERAS: Donde el bibliotecario, desoyendo las advertencias sobre el libro, lo hojea. Moribundo, regresa a la iglesia, pero pierde por el camino las lentes y la llave robadas. Al llegar a los oficios, dice unas extrañas palabras y muere.

SEXTO DÍA

NOCHE: Donde se llega hasta el laberinto para recuperar las lentes en el torreón noroeste y la llave de la celda del padre herbolario, que está sobre el escritorio del bibliotecario.

TERCIA: Donde se entra en la celda del padre herbolario y se consiguen sus guantes, que, como bien había intuido Guillermo, le iban a hacer falta más adelante.

NONA: Donde, con mucha precaución, se penetra en la celda del abad y se recupera el manuscrito que da la clave de cómo atravesar el espejo para penetrar en la habitación secreta.

SÉPTIMO DÍA

NOCHE: Donde se llega por fin hasta la habitación secreta, en la que se encuentra el anciano ciego que hace unas sorprendentes revelaciones que esclarecen todo el enigma. Pero por culpa de la impaciencia, todo termina dramáticamente.

Adso de Melk

plos serios en los años 60. No ha existido ningún avance revolucionario en holografía. «Y Paco decía que era demasiado Data que tienes que generar, porque si giras la cabeza y todo se mueve... Es una capacidad que no tenemos. Y eso estaba unido a su interés de crear una CPU funcionando en paralelo, para lograr tal nivel de potencia analítica de procesamiento de datos para que pudiera generar un holograma de verdad».

PALOMA era una propuesta revolucionaria para multiplicar la capacidad de procesamiento convencional de cualquier ordenador a solo una fracción del coste. Y se basaba en algo aparentemente sencillo: en lugar de diseñar superordenadores basados en la interconexión de múltiples procesadores complejos (con los cuellos de botella asociados a las comunicaciones de los mismos) se proponía disponer matricialmente procesadores más sencillos, que pudiesen comunicarse con sus cuatro vecinos inmediatos, y que pudiesen crecer hasta configuraciones de miles o millones de procesadores montados de esta singular manera. Los procesadores PALOMA podrían haberse dispuesto en tarjetas de expansión baratas para un PC, o en cadenas industriales de producción de automóviles, por ejemplo. Multiplicando el coste de un ordenador por 3, se obtendría una potencia 50 veces superior. Ya en el año 90, Paco desarrolló un programa de simulación para demostrar que la arquitectura era programable. Tras un año de desarrollo, el proyecto se presentó al CDTI, quien propuso que se creara una empresa para la construcción de un prototipo, y que permitiera la búsqueda de socios industriales. Paco fundó Indestein junto con su padre César y Jorge Serrano, director general de Borak. Pero la búsqueda de socios no fructificó y el proyecto se abandonó.

PALOMA, viaje al final de todas las cosas

Por aquel entonces, Paco llegó a vivir en casa de Carlos Granados durante un año. «Tenía una casa amplia, una habitación que no usaba. Se le acababa el alquiler de su casa y se vino conmigo, estuvimos un año juntos. Y era bastante desastre (risas). El tema de cocinar... era como era, pasota, me ocupaba yo más de él que otra cosa. Lo pasamos bien, pero era desastroso como compañero de piso (más risas)». Su estancia en diferentes empresas no fue sencillo. Pese a que intentó integrarse en la disciplina de diferentes firmas, no encontró un entorno de trabajo que satisficiera sus inquietudes. «A Paco, según él, le molestaba mucho cuando la gente le tenía celos —señala Delcán—. Mucha gente que le contrataba terminaba mal con Paco porque era 'muy 'conflictivo', no se doblegaba. Era una virtud maravillosa pero también un inconveniente, cuando eres el jefe, y le tienes que decir que haga una cosa y te contesta "eso que me pides es una estupidez, y mejor lo hago así". Terminaba de trabajo en trabajo. Le molestaba la estupidez, y había mucha estupidez. Si no tenía lógica lo que le pedían, si no tenía su sentido, el tío no lo hacía. Le sacaba de quicio». Sin embargo, Juan recuerda cómo le exponía estas desavenencias con disgusto, pero sin ningún atisbo de agresividad. Lo hacía con el desapasionamiento que podría mostrar un filósofo desgranando la estupidez humana. Delcán recuerda entre risas las peleas que solía tener con el que consideraba su hermano, su querido hermano. «Con mis hermanos me ▶

OPERA SOFT

En Madrid a 20 de Febrero de 1989

COMPARECEN

De una parte, DON PEDRO LUIS RUIZ LOPEZ, mayor de edad, casado, con domicilio en esta capital [illegible] y con D.N.I. nº 3.0[illegible]

De otra parte, DON FCO. MENENDEZ GONZALEZ-LAGUNA, mayor de edad, soltero y vecino de Madrid, [illegible] y con D.N.I. nº 2[illegible] y DON JUAN DELCAN GIRALDEZ , mayor de edad, casado y vecino de Madrid [illegible] y con D.N.I. nº 2[illegible]

INTERVIENEN

DON PEDRO LUIS RUIZ LOPEZ en nombre y representación de la Compañía Mercantil OPERA SOFT, S.A. para lo cual tiene otorgados los correspondientes poderes.

DON FC. MENENDEZ GONZALEZ-LAGUNA Y DON JUAN DELCAN GIRALDEZ en representación de ellos mismos.

Ambas partes se reconocen la capacidad legal suficiente para otorgar el presente contrato.

MANIFIESTAN

Que ambos, DON FCO. MENENDEZ GONZALEZ-LAGUNA Y DON JUAN DELCAN GIRALDEZ , son dueños del video juego "ABADIA DEL CRIMEN", siendo éste único y original, válido para operar en los ordenadores Amstrad C.P.C.

» El contrato de *La Abadía del Crimen* fue publicado en exclusiva por El Mundo del Spectrum, por gentileza de José Antonio Morales, omitiendo los datos personales de los firmantes.





Mejor Programador Paco Menéndez, autor de «La Abadía del Crimen», recibió este premio que se otorga por primera vez por Microhobby.

» Como a veces sucede en los Oscar, el mejor guión, el mejor programador y los mejores gráficos no fueron suficientes para que MicroHobby considerara *La Abadía del Crimen* como Juego del Año.

pegaba a puñetazos, y con Paco también. Era yo más pegando a Paco que él a mí (risas), nos enfadábamos por las tonterías más grandes, era ridículo. Estábamos un día de acampada y teníamos que subir al Monte Perdido en los Pirineos. Paco era muy competitivo, llegó antes que yo, bajó al campamento base y tenía prisa en subir porque se hacía de noche. Lo primero que vio fue un macuto y necesitaba espacio para meter las cuerdas, vació todo de golpe, cogió el macuto, metió las cuerdas y se fue. Y cuando llegué agotado, todas mis cosas estaban por el suelo. Y me cogí un mosqueo con él... Eran peleas de hermanos en que nos dábamos un empujón y a los dos minutos estábamos riendo. Paco era un hermano mío más, al que le tenía tirria y el más absoluto e incondicional cariño. Eso era para mi Paco».

Entre trabajo y trabajo, la historia se repetía. Idas y venidas, desavenencias con sus superiores, y despidos o renuncias. "Tío, aguántate, es tu jefe, no seas tan borde", le aconsejaba Delcán. Pero Paco exponía las cuestiones como solía hacer habitualmente: como un monólogo. «No tenía falsa modestia, te decía "yo soy muchísimo mejor que él", y en lugar de eso sentía que le ponían zancadillas. Y no era un engreído: tenía razón. Pero no tenía mano izquierda contra la estupidez. Me encantaba Paco de esa manera. Paco no comprometía, no le gustaba comprometer. Paco no sabía jugar en equipo, y lo del macuto lo define muy bien». Vivía en su cabeza, no comprendía el punto de vista de la otra persona ni disponía de la paciencia para entenderlo. Y entre entradas y salidas, llegó un momento en que Paco decide crear su propia empresa. En el año 95, firma un acuerdo con la empresa sueca Tour & Andersson para crear una herramienta de programación gráfica para autómatas de control, circunstancia que se aprovecha para crear una nueva sociedad, Prototec. Y tras la entrega del trabajo, retoma el proyecto PALOMA reescribiendo la simulación bajo Windows 95 con notables mejoras. En 1998, decide intentar nuevamente sacar adelante su gran sueño. Y el objetivo de Paco era ambicioso: no solo se trataba de desarrollar aquel chip elemental, sino de montar equipos operativos y una aplicación demo que permitiera (nada menos) que aplicar algoritmos de ray tracing en el campo de CAD/CAM, simuladores de vuelo, videojuegos, realidad virtual e infografía. Una terminología y un estándar técnico que solo parece haberse normalizado de forma global ahora, en nuestra década, veinticinco años después de las cavilaciones de Paco. El equipo PALOMA 64K era un verdadero superordenador con una matriz de 65535 procesadores, con una potencia mareante de 128 gigaflops. Y este era el fin último: desarrollar la tecnología que permitiera fabricar superordenadores gigantescos a bajo coste. En 1998, el equipo base doméstico era un Pentium 200. La red de procesadores de Paco no era una simple máquina: era una red neuronal de procesos simultáneos, un cerebro escalable de manera ilimitada que le ayudaría a entender el mundo.

En ese momento, Paco estaba afincado en

El adiós de un gran programador

Paco Menéndez, uno de los mejores programadores de nuestro país, se ha despedido definitivamente del mundillo del software de entretenimiento.

Paco fue uno de los fundadores de **Made in Spain** y posteriormente pasó a unirse a **Opera Soft**, con quienes ha colaborado en algunas de sus últimas realizaciones.

A pesar de no haber estado nunca dedicado exclusivamente a la programación, ha dejado tras de sí algunos de los juegos más destacados del panorama español: «**Fred**» y «**Sir Fred**» (realizados con otros miembros de Made in Spain) y, «**La Abadía del Crimen**», sin duda uno de los programas más carismáticos de cuantos se han realizado en los últimos años.

Parece que, tras una época de titubeos, por fin ha decidido orientar sus conocimientos hacia otros campos más «serios» de la informática, lo cual, lamentablemente, no deja de ser una mala noticia para los buenos aficionados a los juegos.

Vaya desde aquí nuestro reconocimiento a la obra de uno de los pioneros de la programación en nuestro país.



ECOGRAFÍA MÉDICA

PROGRAMA PARA ORDENADORES COMPATIBLES

DOTADO DE CODIGO POSICIONAL Y BASE DE DATOS:

* REALIZA Y ARCHIVA INFORMES DE ULTRASONIDOS
* BUSQUEDA SELECTIVA DE DATOS POR CODIGO POSICIONAL
* CODIFICACION ECOGRAFICA
* TABLAS OBSTETRICAS
* CALCULO AUTOMATICO DEL PESO FETAL

INCLUYE:

- ECOGRAFIA ABDOMINAL
- ECOGRAFIA EN OBSTETRICIA Y GINECOLOGIA
- ECOGRAFIA EXTRA-ABDOMINAL

DISTRIBUIDO POR Software "Mister Chip" Escuela de Informática Avda. Cardenal Herrera Oria, 171 28034 MADRID

» **Paco colaboró con Mister Chip en la programación de juegos que nada tenían que ver con lo lúdico.**

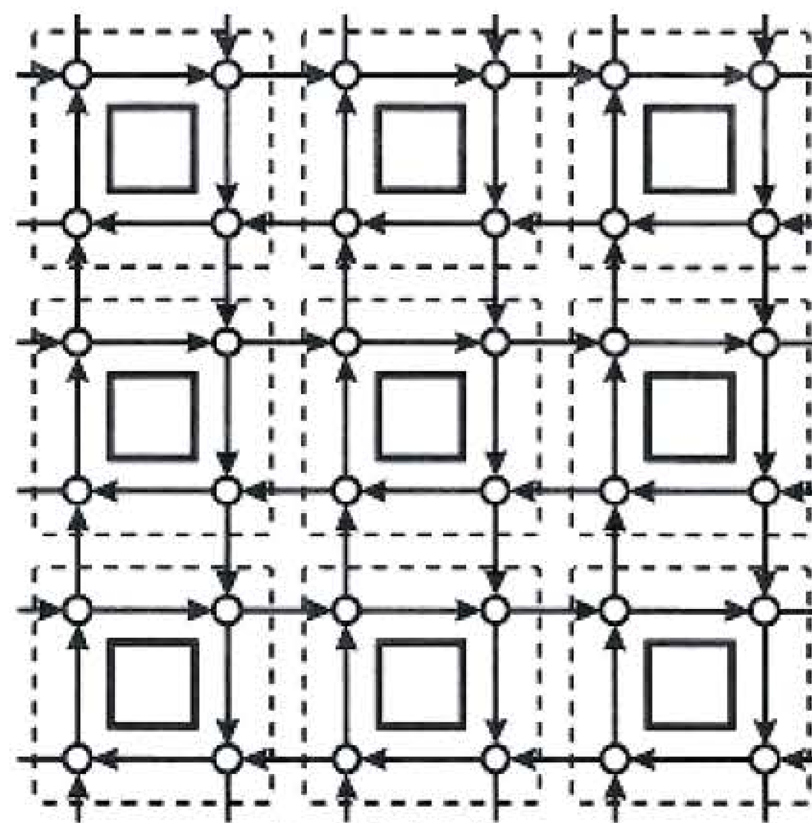
Sevilla. Se había ido a vivir allí con la que entonces era su pareja, Pepa. Seguía manteniendo una estrecha relación con Delcán, con Carlos, Fernando, pero lógicamente existía un distanciamiento físico con su grupo personal que antes no existía. Es ese momento el que elige, en 1998, para poner en marcha el engranaje de su proyecto, de una forma definitiva. «Buscó apoyo financiero —señala Carlos Granados—. Nos ofreció participar en el proyecto a todos sus amigos. Hizo un plan de negocio, un plan técnico y nos lo mandó a todos. Nos dijo "estoy buscando desarrollar esto. ¿Queréis participar?". Y nos pidió que pusiéramos dinero todos, y lo hicimos. Se lo mandó a unas 100 personas y 90 debimos poner dinero. Todos conocíamos a Paco y sabíamos que Paco era muy bueno en lo que hacía, que tenía un coco, una cabeza buenísima. Yo creo que el proyecto técnico era una pasada y que el planteamiento financiero no era bueno. Pero teníamos que confiar en él». Técnicamente, el desarrollo era brillante, como podía esperarse, pero no ocurría lo mismo con el modelo de negocio. «El planteamiento comercial y financiero que tenía el proyecto, yo no lo veía por ningún lado y se lo dije a Paco. Creo que es lo que siempre le ha fallado más, quiso hacer esta parte y justo es la que no funcionó. Pero técnicamente era una idea muy especial. Ahora está superada porque hay muchas cosas que hacen algo parecido, pero en aquellos momentos era revolucionario. Pero como no era un asunto de software, sino un chip bastante complicado de desarrollar, necesitaba contacto con gente que dominara esa tecnología, en la Universidad de Sevilla». Empezó a trabajar con un equipo propio, y en prensa se acompañó el inicio de los trabajos en marzo del 98 con notas de prensa elocuentes. Diario 16, ABC, la Voz de Avilés. "Un asturiano idea un sistema para dar velocidad a los ordenadores". "Francisco Menéndez diseña una memoria matricial inteligente que convierte un simple PC en un superordenador". "Un genio ▶

Dossier

Presentado por Prototec S.L.

Proyecto Paloma

Parallel Logic Machine

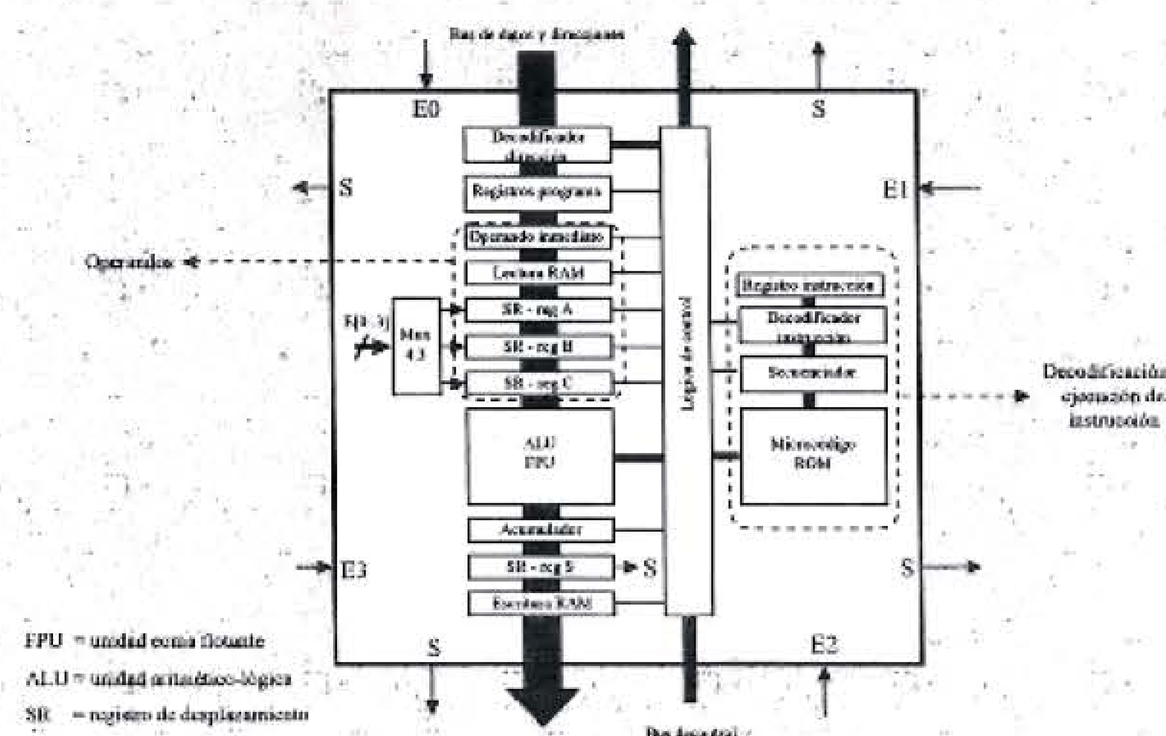


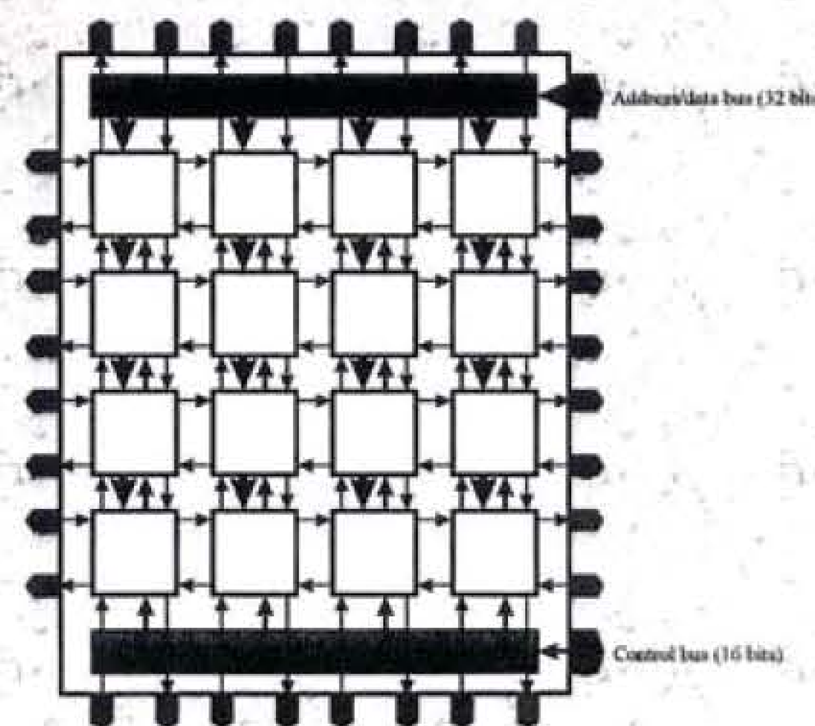
Básicamente, consiste en una matriz de procesadores, que implementan las unidades funcionales del modelo de flujo de datos, rodeados de una red de interconexión como se muestra en la figura, que permite establecer los enlaces entre las unidades funcionales. La red de interconexión consiste en una malla de líneas verticales y horizontales unidireccionales que alternan el sentido. En cada cruce de una línea vertical con otra horizontal existe una célula de conexión (cross switch).

Figura 4.- Topología de la matriz

En la arquitectura Paloma, los procesadores elementales se distribuyen en una matriz, y no ejecutan una secuencia de instrucciones, sino una única instrucción. La secuencia de instrucciones típica de una arquitectura monoprocesador se sustituye por una distribución espacial de instrucciones, ejecutadas en paralelo. Durante la ejecución del programa no existe flujo de instrucciones, solo de datos. La Parallel Logic Machine se podía considerar como una máquina de flujo de datos.

Los procesadores están interconectados en una matriz, con una célula de conexión en cada cruce. El grupo formado por cuatro células de conexión junto con el elemento de proceso, forman la celda básica que se replica en las dos dimensiones del plano, formando la Memoria Matricial Inteligente MMI. Se comporta como una memoria RAM común, pero es activa y procesa información además de almacenarla.

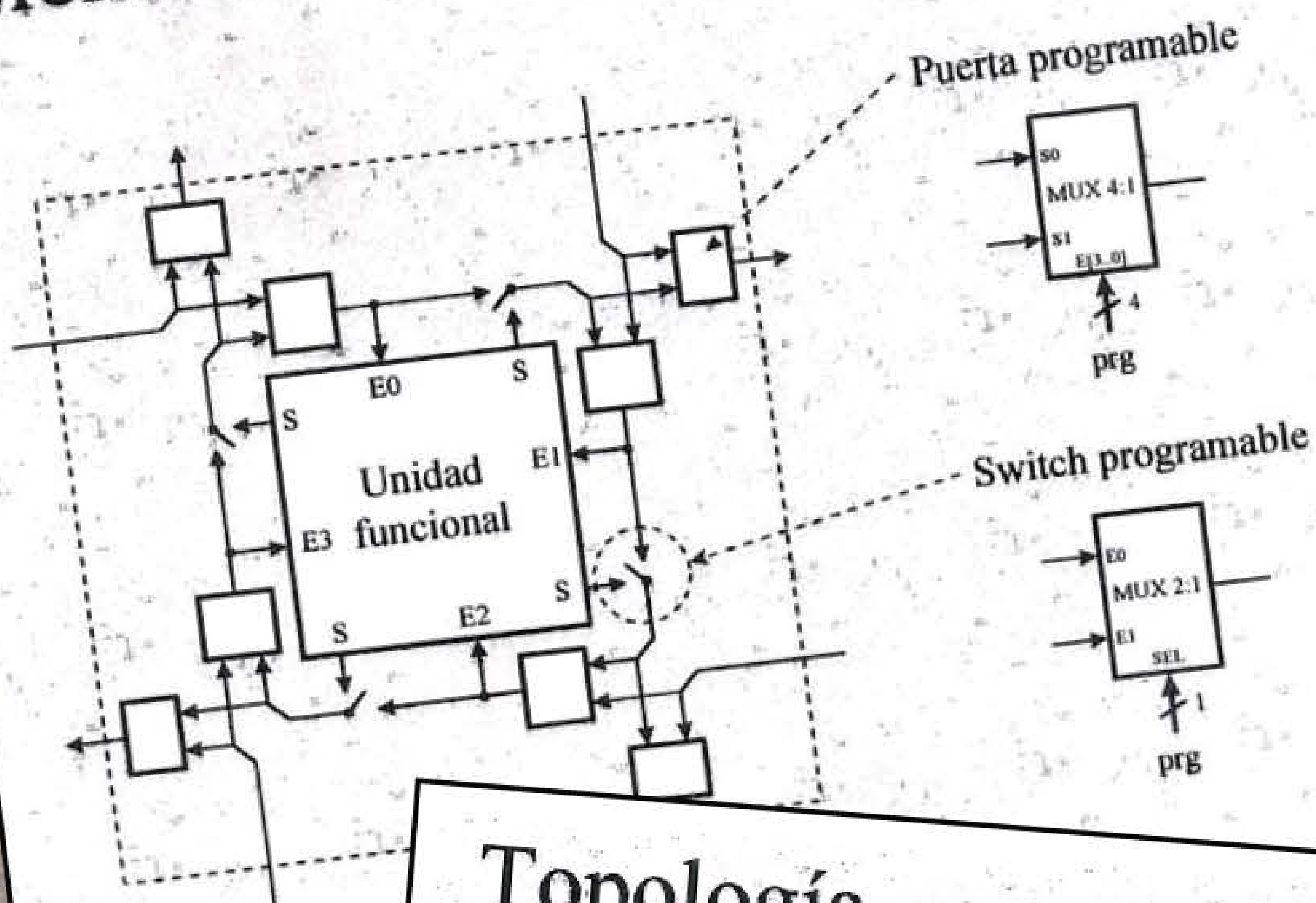




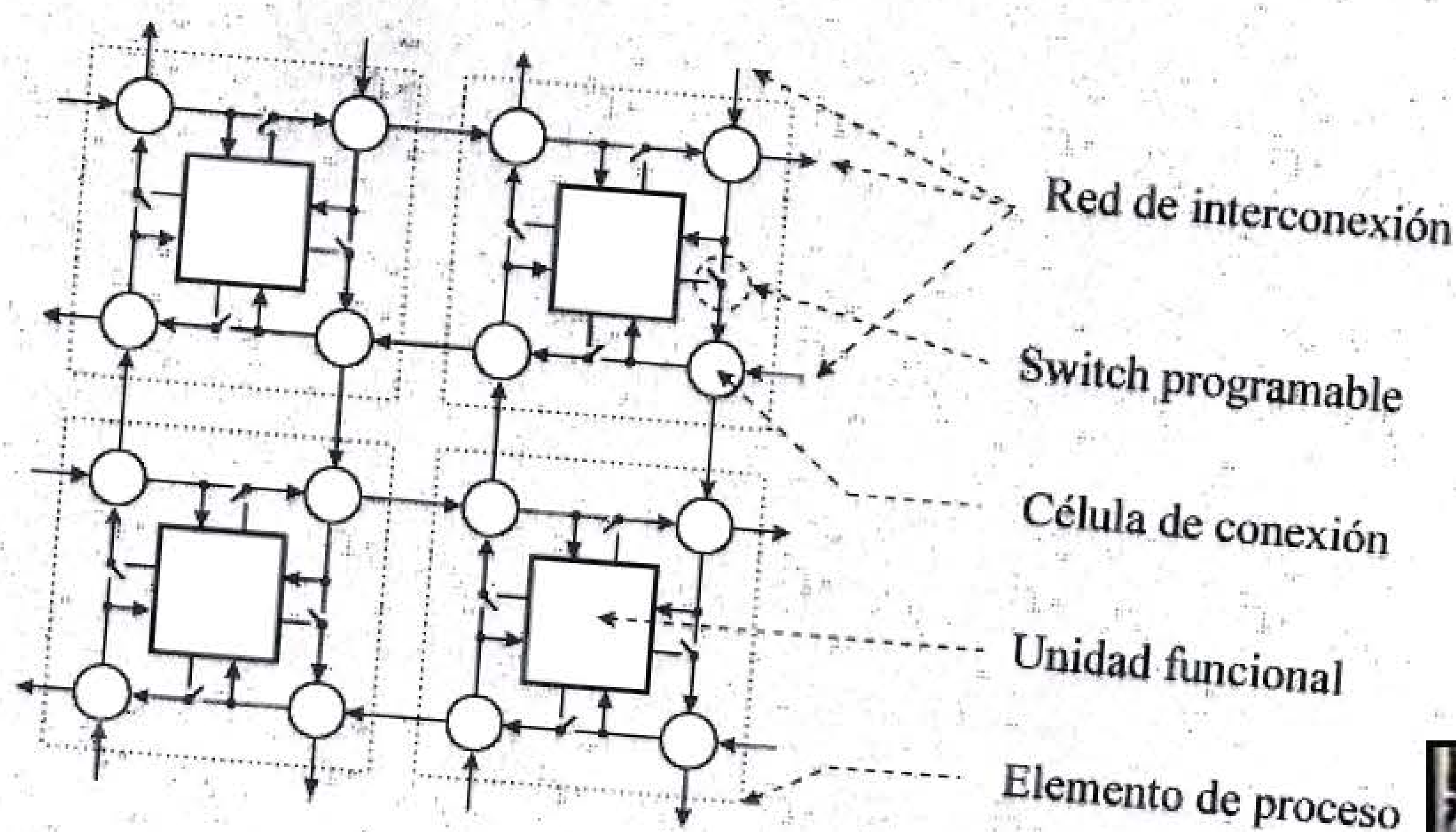
El producto comercial se pretendía que fuese una tarjeta MMI en un formato de tarjeta de expansión por el bus PCI. Iba a implementar la matriz MMI y una FPGA programable. Una tarjeta podría haber llevado de 16 a 64 chips MMI, con 8 gigaflops de potencia de cálculo. Un PC con una tarjeta MMI podría haber aumentado su potencia hasta 80 veces. Un equipo Paloma con un millón de procesadores cabría en un solo rack, proporcionando una potencia de 2.000 gigaflops.

informático". "Superordenador español". Sin embargo, en 1999 las cosas no iban conforme a lo previsto. Carlos Granados analiza lo que sucedió. «Llegó un momento en que la presión del proyecto le pudo. Tenía la responsabilidad de estar manejando el dinero de todos sus amigos, y esto le pesó mucho. El proyecto empezó a encontrar problemas técnicos más allá de los que él esperaba encontrar, porque desarrollar un chip físico no es como desarrollar software, empezó a tener problemas con su empresa y se empezó a agobiar muchísimo. No avanzaba como él esperaba, sentía mucha responsabilidad, y llegó un momento en que convocó una reunión y nos dijo: "no puedo más, lo quiero cerrar". Le intentamos dar ánimos, yo recuerdo salir y decirle: "Paco, por qué no intentas hablar con estos, y con estos", y me dijo "ya sé lo que me dices, pero es que ya no puedo más". Entonces, dijimos todos que bien, que se cerrara. Se hizo una reunión de todos los que éramos socios, y se cerró el proyecto. Yo diría que eso fue a menos de un mes de su muerte».

Paco quedó tremendamente afectado. «Le vi muy tocado, lo vivió como un gran fracaso personal. Recuerdo estar hablando esa tarde en un bar, y le veía muy tristón. Había sido un golpe fuerte para él —recuerda entristecido



La tarjeta MMI incorporaría una FPGA programable para controlar el flujo de datos y su comunicación con las partes "convencionales" de un PC: el microprocesador y la memoria RAM.



La matriz Paloma hubiese sido totalmente escalable sin provocar deterioro en su funcionalidad. Un ambicioso proyecto que hubiese requerido muchos más medios.

EL MUNDO / AÑO X, NUMERO 127

22/3/1998



Superordenador español

El ingeniero Francisco Menéndez, uno de los programadores informáticos pioneros en nuestro país, aseguró que ha creado la fórmula para convertir un PC en un superordenador de muy bajo coste. La novedad que aporta el técnico asturiano consiste en el desarrollo de lo que él llama «memoria matricial inteligente», mediante la cual se puede almacenar datos y ejecutar instrucciones de manera simultánea. Menéndez, de 32 años, viene trabajando en la idea desde hace nueve años. «La fórmula supondrá una revolución en el sector informático», dijo el creador de *La Abadía del crimen*, uno de los videojuegos más famosos de los años 80. El nuevo producto podría salir al mercado dentro de un año.



La relación con Delcán nunca cesó a pesar de la distancia. Delcán con Olivia, su hija, hablando con Paco.

Julián Camarillo, 29-28037. Telf.: (91) 3756165. Fax: ... BALEARES: Caputxins, 4. Palma de Mallorca. Telf.: (971) 228085. Fax (971) 712116.
...ña, 66. Telf.: (93) 4878774-4879057. Fax (93) 4878791. A CORUÑA: Concepción Arenal, 11-13. Telf.: (981) 180180. Fax: (981) 295918-288017. LEÓN: Carretera León-Astorga,
...00400. Fax (987) 800514. SEVILLA: Placentines, 2. Telf.: (95) 4222577. Fax: (95) 4216372. VIGO: García Barbón, 104, bajo. Telf.: (986) 268600. Fax: (986) 268632.

DIARIO 16

Viernes 20 de marzo de 1998



INFORMÁTICO. Francisco Menéndez, con su herramienta de trabajo

JOSE VELASCO

Un genio informático

El ingeniero Francisco Menéndez, uno de los programadores informáticos pioneros en España, ha ideado la fórmula para multiplicar la capacidad o velocidad de procesamiento de un ordenador, que puede convertir un PC en un superordenador de muy bajo coste. La novedad de este trabajo, de alta tecnología consiste en el desarrollo de la «memoria matricial inteligente», que además de almacenar datos puede ejecutar instrucciones de manera simultánea.

Menéndez, de 32 años y natural de Avilés (Asturias), ha trabajado en la idea desde hace nueve años, y en los últimos tres se ha dedicado a tiempo completo al proyecto, «que supondrá un salto cualitativo y cuantitivo importante» en el sector informático, explicó a EFE el creador de «La Abadía del Crimen», uno de los videojuegos más famoso de los años ochenta.

«La memoria convencional que se utiliza actualmente en los ordenadores es lineal y pasiva, solo sirve para almacenar información, cuyo procesamiento lo realiza exclusivamente el microprocesador que tiene que acceder secuencialmente a la memoria», explicó.

Francisco Menéndez agregó que «el verdadero cuello de botella de los ordenadores está precisamente en la velocidad de acceso a la memoria principal», mientras que «la matricial inteligente es un nuevo concepto que consiste en una memoria activa que procesa la información en paralelo». «Esta tarjeta convertiría un PC en un superordenador», según señaló este genio español de la informática.

Carlos Granados conservaba en sus archivos una copia del Dossier Paloma, en el que se incluían recortes de prensa. Gracias por cederlo para este artículo.

Los principales periódicos del momento, como Diario 16 o El Mundo, se hicieron eco del proyecto de Paco. El superordenador español.

Delcán nos proporcionó fotos de un sonriente Paco durante una de sus visitas.







Carlos—» . Pese a la insistencia de sus amigos, haciéndole ver que todos le apoyaban de forma incondicional al 100 % sin importar el dinero, nada de aquello sirvió para que continuase. Disponía de un equipo competente pero con ninguna figura de su nivel: era el único que controlaba los aspectos técnicos del proyecto. Realmente, no podía seguir. «Cuando iba a España le veía —señala pensativo Delcán—, tomábamos una cerveza, un café, y era el Paco de siempre. Empecé a verle mal la semana que murió, no le reconocía, apenas hablaba. No era el Paco que conocí, ¡Paco no para de hablar! ¡Es superparlanchín! El que hablara con Paco, sabe que era una carga de dinamismo y electricidad, y es el recuerdo que quiero seguir teniendo. Nunca he tenido un mal encuentro con Paco, era como un hermano mío. Yo sabía de las preocupaciones de Paco por mis conocidos, o por mi padre, que trataba más con él. Él está presente conmigo todos los días. Cuando tengo un mal día, pienso: Paco este mal día no lo tiene. Mido mi vida por el tiempo que Paco no está aquí. Yo pienso: he robado a la muerte un día más, que yo tengo y Paco no, quién soy yo para quejarme de nada. Él creció conmigo, me veo ahí: Paco es mi constante referencia».

Paco se fue un día de 1999. Su ilusión inquebrantable, que conservaba desde niño, desapareció. Era la ilusión que le hacía ver la luz donde cualquiera de nosotros solo vería una fatalidad. «Nos mandó un email a todos los que íbamos a invertir en PALOMA —recuerda súbitamente Carlos—, y nos decía: "yo iba camino de Madrid, iba con muy poca gasolina, me acerqué a una gasolinera, y no tenían gasolina. Fui hasta la siguiente gasolinera ¡y tampoco tenían gasolina!. Ya me quedé sin gasolina, me quedé tirado, y tuve que esperar varias horas a que viniera una grúa. ¿Os ha pasado alguna vez eso de que no haya gasolina en una gasolinera, y tampoco en la siguiente? Pues yo creo que era una señal. Porque yo, durante esas horas esperando a la grúa, estuve dándole vueltas al proyecto, y el dato clave que tenía en la cabeza lo saqué ahí. Esto fue una señal de que tenía que sacarlo adelante". Todo lo cogía para llevarlo a su terreno y sacar las cosas adelante. Cuando era positivo, era muy positivo. Si se rompía la crisma, era por una buena razón. Tenía siempre esa perspectiva optimista sobre las cosas». Pero aquel nefasto día, Paco puso fin a su trayectoria, a su vida, a todos sus objetivos. No hubo nada misterioso en su marcha. No hubo ocultismo, ni ovnis, ni retorcidas y morbosas explicaciones. Tan solo las flaquezas humanas que nos aquejan a todos, y que todos sufrimos en mayor o menor medida a lo largo de nuestra existencia. «Naces, vives y tienes un fin —concluye Delcán—. Eso lo tenemos todos en común. Nos entristecemos cuando la cuerdita de la vida es más corta, como con Paco. Pero el trocito que vivió es brillante. Es bellísimo». ✱









Paco, desde su asiento, mirando risueño a Olivia, la hija de Delcán. Una mirada que en la última foto parece saludarnos desde una ventana del pasado. Mirada acompañada de una sonrisa imposible de desligar, escrutada desde el presente, del triste destino de Paco. Olivia ya no es una niña: tiene hoy día 30 años.

LA GUÍA DEFINITIVA

DONKEY KONG 3


BEESPY

NINTENDO HA CREADO MUCHOS HÉROES MEMORABLES: MARIO, LUIGI, LINK... ¿STANLEY? ACOMPÁÑANOS MIENTRAS DESCUBRIMOS CÓMO EL POBRE MATABICHOS ECHÓ A MARIO DEL TERCER ARCADE DE DONKEY KONG, SOLO PARA QUE A PARTIR DE ESE MOMENTO NADIE QUIERA CONTRATARLE


REINA BUZZBEE

TEXTO DE MARTYN CARROLL

Decir que *Donkey Kong 3* se desvió del exitoso camino lúdico discurrido por los dos primeros juegos de la serie, sería quedarse cortísimos cometiendo así un error estimativo tan grande como un gorila. El esperable plataformeo quedó descartado, siendo reemplazado por una mecánica de gruesos disparos vía la cual el recién llegado a la franquicia Stanley debe eliminar oleadas de insectos y repeler a Donkey Kong (quien baja aleatoriamente de los árboles por unas lianas para atacarnos). Ante tal premisa, algunos lo han etiquetado como el juego 'inkongnexo' ya que se desvincula a propósito de una fórmula ganadora, lo cual de primeras podría no ser algo bueno.

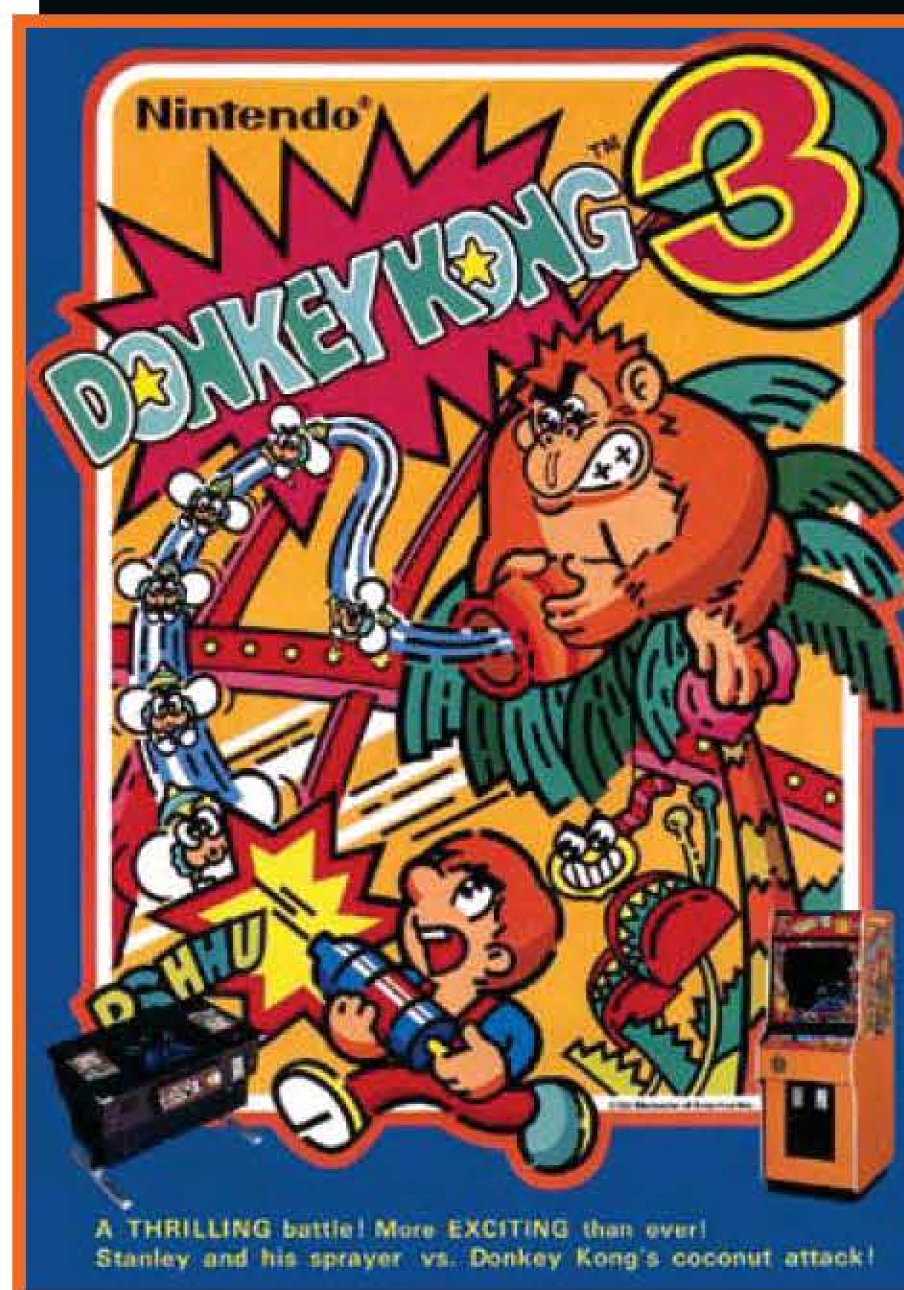
Cuestionar a Shigeru Miyamoto es absurdo, así que mejor teoricemos de otro modo. Vamos a considerar que *Donkey Kong 3* se vendió, fundamentalmente, como una manera de sustituir máquinas arcade de Nintendo, aquellas a las que cada vez menos gente jugaba. Si un operador de salón recreativo quisiera actualizar una *Donkey Kong* arrinconada, ¿desearía hacerlo por otro juego de plataformas? Y si lo hubieran hecho, y muchos lo hicieron, Miyamoto les ofreció uno llamado *Mario Bros*. Si aquello fue una táctica, funcionó: cuando el título que nos ocupa debutó para octubre de 1983 en la feria comercial AMOA (Amusement & Music Operators Association, Asociación de Operadores de Entretenimiento y Música) en Nueva Orleans, Gene Lewin de la revista para la industria *Play Meter* lo recomendó como una "buena inversión" para quienes gestionan un salón arcade ya que "*Donkey Kong 3* tiene aspecto de juego novedoso cuando entra en sustitución de otra máquina". Sin embargo, para él tenía una pega: "tiene tres pantallas, pero no son tan diferentes entre sí como sucedía en juegos de *Donkey Kong* anteriores a este".


STANLEY

No eran malos argumentos: los primeros dos títulos tenían cuatro pantallas cada uno, y aunque Nintendo no les dio nombres oficiales, presentaban bastantes elementos únicos para ganarse apodos cariñosos puestos por los jugadores como fábrica de tartas o fase del trampolín. En el tercer juego, las pantallas son tan similares que la característica más diferenciadora es el color de la plataforma situada en la parte más baja, por lo que se conocen simplemente como pantalla azul, pantalla gris y pantalla dorada (o amarilla, según a quien preguntes). Tampoco en esta ocasión tenemos un guión que se vaya desarrollando; anteriormente Mario rescataba a Pauline y Junior a su 'papá', mientras que ahora se nos indica 'repele a Donkey Kong hasta arriba'. Esto necesita contexto. Parece que DK planea volver a la naturaleza, así que se ha instalado en el invernadero de Stanley. Armado con tu pistola fumigadora, completas cada ronda provocando que DK llegue a la parte más alta de la pantalla o eliminando a todos los bichos y objetos que el gorila okupa te arroja.

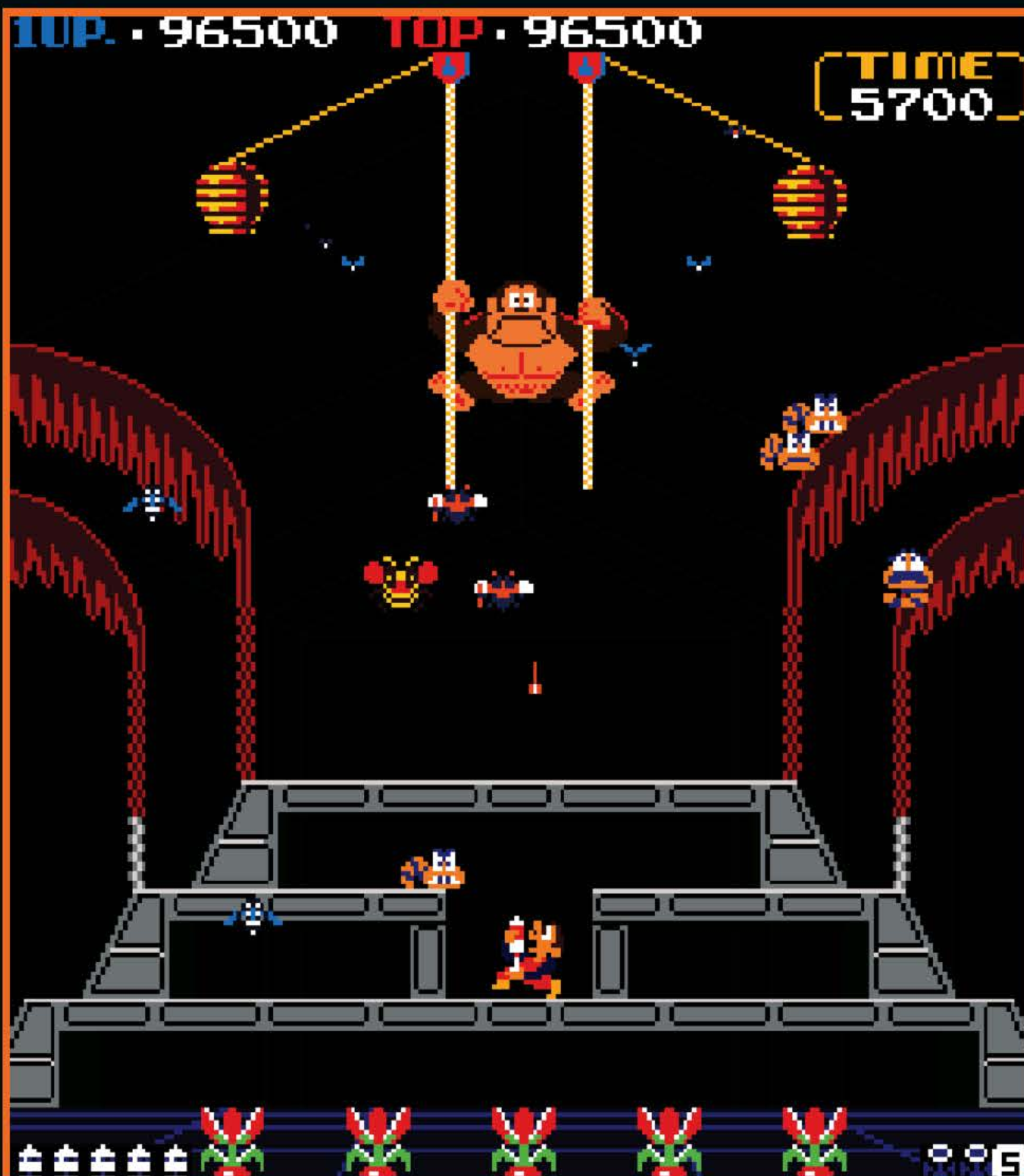
Parece sencillo, pero hay varias reglas que convierten tu misión en un desafío aún más complicado. Si dejas que los insectos más comunes (Buzzbees) roben una de tus preciadas flores, se vendrán arriba (en todos los sentidos) con su néctar y se tirarán a por ti en picado. A algunos enemigos (Creepies, una serpiente o un gusano según la fuente que consultes) no puedes matarlos en circunstancias normales, y otros (Beespys) necesitan dos disparos para ser destruidos, abandonando este mundo con una explosión que te bañará en fragmentos de bicho mortales. A medida que recorres las tres pantallas, los enemigos se ▶

"LO HAN ETIQUETADO COMO EL JUEGO 'INKONGNEXO', YA QUE SE DESVINCULA A PROPÓSITO DE UNA FÓRMULA GANADORA"





» [Arcade] Si permites que DK llegue al pie de las lianas, bajará hasta la plataforma y hará papilla de Stanley.



» [Arcade] La 'pantalla gris' es idéntica a la 'pantalla azul', excepto por la abertura en la zona central que puede hacerte perder vidas.







CURIOSAS KONGVERSIONES

POCAS Y DISCUTIBLES, PARA SER EL TERCER DK

NES

Una muy buena conversión de Nintendo, como cabría esperar. Se percibe algo encogida debido al cambio a orientación horizontal, y el control es tipo 'pulsa arriba para saltar' aunque el mando de NES tiene dos botones, pero conserva todas las características del original.



SHARP X1

Un matamarcianos puro y duro sin elementos plataformeros, que no aporta elementos o motivos para valorarlo positivamente. Fue creado para mejorar al original ya que incluía más escenarios, pero es inferior en todo. El mismo juego también se lanzó para ordenadores NEC PC-6601/8801.



GAME & WATCH

Con su pantalla expandida en horizontal y dos mandos con cable, es una completa desviación del original en la que te enfrentas a la CPU o a un amigo. Una curiosidad interesante para los fans. Aquí se muestra la versión 'clásica' de *Game & Watch Gallery Advance*.



SWITCH

Lanzado en 2019 como parte de la saga *Arcade Archives* de Hamster, se trata de una conversión tan fiel de la recreativa que puede jugarse en formato vertical (en modo portátil), es decir, la manera en como deberían jugarse en Switch todos los títulos nacidos para formato vertical.



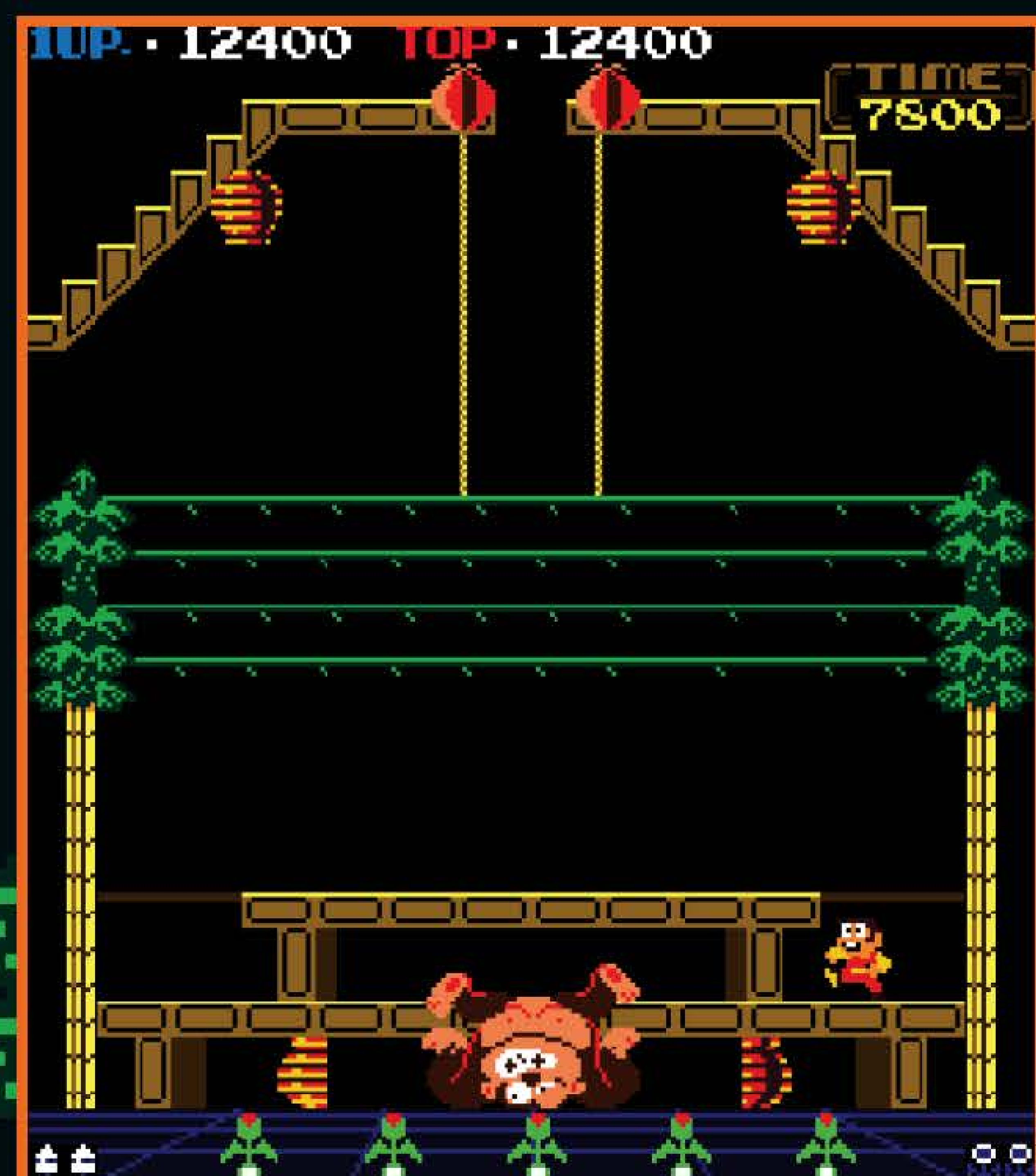
CHUNGY KONG

ES MALO MEZCLAR. Y A DK LE DA IGUAL

ATACANTE

"MIYAMOTO HA REVELADO QUE SU MODELO PARA DONKEY KONG 3 FUE GREEN HOUSE, LA POPULAR GAME & WATCH DE 1982"

» [Arcade] El bailecito que se marca Stanley cuando DK se desmorra es un momentazo Miyamoto para saborear.

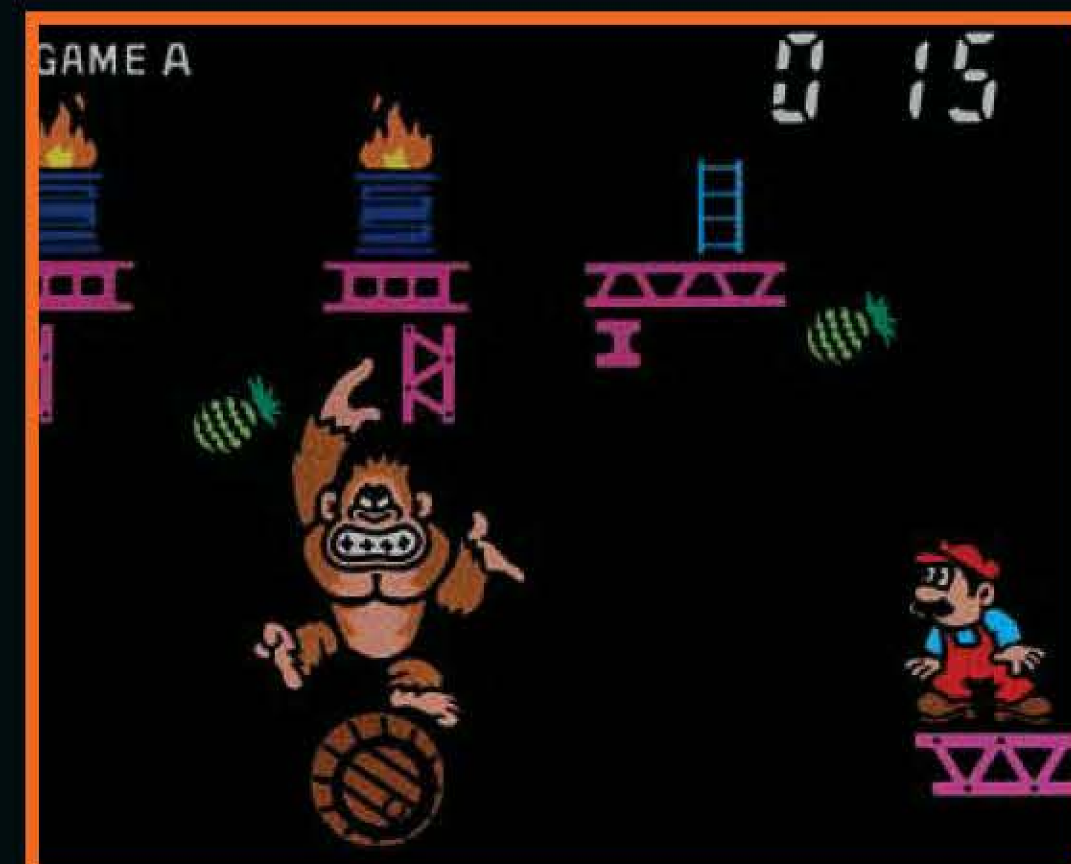




DONKEY KONG JR MATH

1983 • NES

A todo el mundo le vuelven loco los juegos educativos, ¿no? No, ya. Nadie compró este intento absolutamente serio en el que Junior y un amigo de pelo rosado resuelven problemas matemáticos. La 'Serie Educación' de Nintendo no tuvo continuidad tras este rotundo fracaso.



DONKEY KONG CIRCUS

1984 • Game & Watch

En esta actualización perteneciente a la serie Panorama del previo (Wide Screen en este caso) *Mickey Mouse*, DK debe hacer malabares con piñas y evitar el fuego que cae mientras Mario se ríe de él cuando falla. Es divertido... durante cinco minutos.

ESCARABAJO

» [Arcade] Salvar las flores es un objetivo secundario; puedes continuar aunque te roben todas, pero perderás unos puntos preciosos.





volverán más rápidos, se añadirán más insectos a la fiesta y DK estará más y más decidido a machacarte.

La forma en como los bichos pululan por la parte alta de la pantalla y luego bajan en picado guarda un indudable parecido con *Galaga*, pero Miyamoto ha revelado que su modelo para *Donkey Kong 3* fue *Green House*, la popular Game & Watch de 1982. DK no hizo acto de presencia en la adictiva portátil pero en ella encontramos versiones tempranas de Creepies y Buzzbees, y también a Stanley, que utiliza su pistola rociadora para intentar mantener a los bicharracos alejados de sus flores. Stanley aparece en el manual como 'Fumigador' y toma la forma habitual de Mr Game & Watch en el juego, aunque fue bautizado como 'Stanley The Bugman' en los anuncios impresos. Así como Mario saltaba directamente al estrellato en *Mario Bros*, los servicios de Stanley como Matabichos fueron contratados para *Donkey Kong 3*.

Para Miyamoto, todo estuvo siempre centrado en Donkey Kong. Dijo que tras el éxito del arcade original, quería presentar a DK como el héroe de un juego llamado *Donkey Kong's Revenge*. Sin embargo, en aquel momento DK parecía demasiado torpe como para ser un personaje jugable, con lo que su hijo Junior fue reclutado en su lugar. Para el tercer juego DK vuelve a ser el antagonista, pero aún es el centro de atención; visualmente es más dibujo animado que nunca, con todo su abanico de expresiones cambiando de la sorpresa, a la tristeza, a la locura. De hecho, DJ tiene cincuenta estados de animación diferentes, y Stanley únicamente catorce. Curiosamente el juego incluye sprites de Junior carentes de uso, dando a entender, quizá, que el protagonista del segundo juego estaba destinado a hacer una aparición en el tercero, en algún momento.

Tras su llegada a los salones recreativos, fue reseñado positivamente en febrero de 1984 por la revista *C&VG*, "La probada popularidad del personaje, combinado con la rápida acción y los destacables efectos sonoros, hacen de *Donkey Kong 3* un éxito seguro de las salas arcade". Lamentablemente ese no fue el ca-



DONKEY KONGA

2003 • GameCube

Desarrollado por Namco, este disfrutable título musical protagonizado por DK y sus amigos se juega mediante un periférico con forma de bongos. Tuvo dos secuelas (el tercero fue un lanzamiento exclusivo para Japón) y *Donkey Kong: Jungle Beat*, un plataformas controlado con los bongos.



DK: KING OF SWING

2005 • GBA

Un juego de puzles plataformeros que se controla mayormente con los botones L y R de GBA, con lo que mejor disfrutarlo en hardware real. Atesora reminiscencias al antiguo título de NES *Clu Clu Land*. En 2007 se lanzó una secuela para DS, *DK: Jungle Climber*.



DONKEY KONG: BARREL BLAST

2007 • Wii

Otro imitador de *Mario Kart* donde corres por pistas elevadas intentando en vano controlar a tu personaje mediante el empleo combinado de Wiimote y Nunchuck. No es tan malo como te habrán contado, pero tampoco es nada especial. Mejor juega como la tropa DK en *Mario Kart Wii*.

"DONKEY KONG 3 NO ES TAN POPULAR COMO SUS PREDECESORES, PERO MANTIENE EL INTERÉS EN CÍRCULOS DE ÁMBITO COMPETITIVO"

so, con ventas de 5000 unidades en Estados Unidos (en comparación con las 30 000 de *Donkey Kong Jr* y las 67 000 para *Donkey Kong*). Tampoco despertaron grandes emociones las conversiones domésticas. Los primeros dos juegos fueron versionados a numerosas consolas y ordenadores, pero *DK3* solo fue adaptado para NES en 1984. Sin embargo, el mismo año hubo dos productos más con el nombre *Donkey Kong 3*. El primero fue desarrollado por Hudson Soft y lanzado exclusivamente para ordenadores japoneses. Subtitulado *The Great Counterattack*, es una versión extraña del arcade en la cual el invernadero desaparece y es reemplazado por una serie de fondos desconcertantes (una carretera, una cueva, incluso el espacio exterior). DK flota por la pantalla gracias a dos pequeños paracaídas y Stanley debe repelerlo mientras destruye insectos.

El segundo *Donkey Kong 3* fue el lanzamiento de una Game & Watch. Como *Green House* ya existía, Nintendo se sacó de la manga una portátil en la que tanto Stanley como DK van armados con pistolas pulverizadoras que emplean para lanzarse Buzzbees. El juego se incluyó en la colección de 2004 *Game & Watch Gallery Advance* para GBA, presentaba aspecto tanto clásico como moderno, y en esta última encarnación visual Stanley fue reemplazado por... Mario. Aparte de las apariciones fugaces en varios títulos de las series *Super Smash Bros* y *WarioWare*, la carrera del pobre Stanley en Nintendo había terminado.



» [Arcade] Según avanzas en el juego, llegan nuevos enemigos como Escarabajos (ronda 18) y Mariposas (ronda 24).

Donkey Kong 3 no es tan popular como sus predecesores, pero mantiene el interés en el ámbito competitivo. Si bien no tiene una 'pantalla de la muerte' (como, por ejemplo, el nivel 256 de *Pac-Man*) para recordar, tiene su propia peculiaridad. "Algo poco común sucede en la ronda 160", cuenta George Riley, quien ostenta la puntuación más alta conseguida en el juego en Twin Galaxies. "En la ronda 160, empieza a repetir la pantalla azul una y otra vez. Hace esto 97 veces hasta la ronda 257, momento en que vuelve al principio. Fui el primero en descubrir esto en 2010 y lo llamé Repetitive Blue Screen, Pantalla Azul Repetitiva, o RBS para abreviar". Si te apetece afrontar el desafío RBS, o simplemente disfrutar la serie en el momento en que dio un giro brusco y se convirtió en un matamarcianos, *DK3* está disponible en Nintendo Switch como parte de la saga *Arcade Archives* de Hamster. *



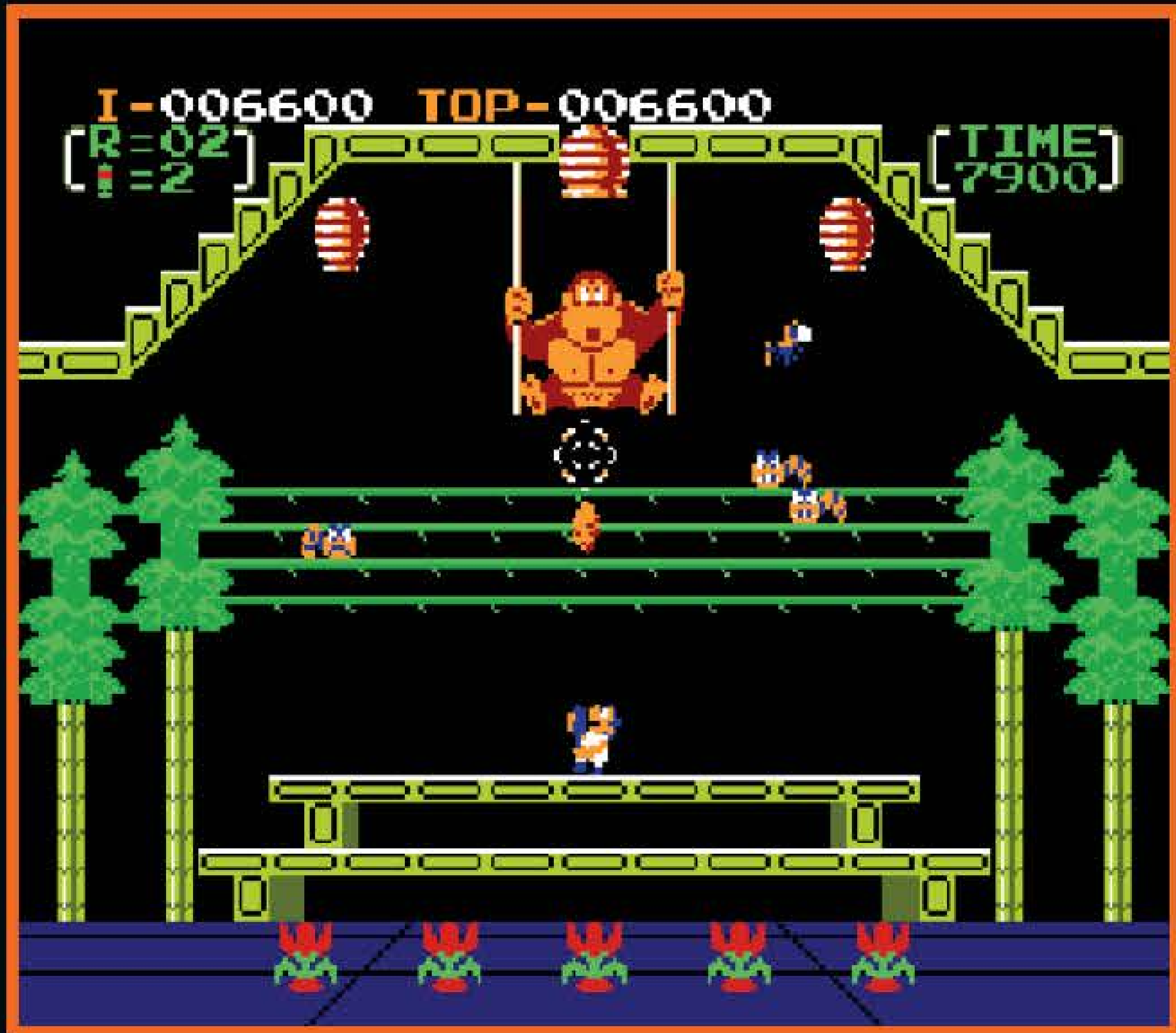
» [Arcade] Si el tiempo llega a cero, Nibbler masticará las enredaderas y liberará a DK.



» [Game & Watch] Stanley debutó en *Green House*, primigenia portátil de Nintendo que inspiró *DK3*.



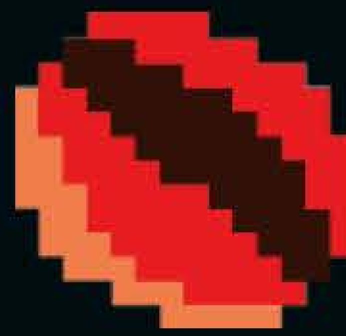
COLMENA



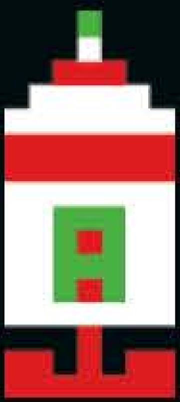
» [NES] La conversión a la sobremesa de Nintendo fue título de Consola Virtual en Wii, Wii U y 3DS.



NIBBLER



COCO



SUPERPULVERIZADOR



» [GBA] ¡Stanley cancelado! En la actualización de *Donkey Kong 3* (versión Game & Watch), Mario se enfrenta a DK.



» [Sharp X1] La raruna conversión de Hudson Soft resultó bastante desconocida en Occidente.

FLOR





THE KING OF KONG 3

CONOCE A GEORGE RILEY, EL MEJOR JUGADOR DE DONKEY KONG 3



¿Cómo empezó tu relación con *Donkey Kong 3*?
La primera vez que vi el juego fue en el South Pasadena Boys Club en 1985. Tendría nueve o diez años en aquel momento. Se me daban bien algunos juegos, pero destacaba especialmente en *Donkey Kong 3*. En 1986 conseguí una puntuación de 1 450 000. Acababan de poner un marcador y yo logré la puntuación más alta. Tuve que mudarme y pensé que algún niño mayor batiría mi récord, pero cuando volví seis meses después, mi puntuación seguía allí.

¿Cuándo y dónde conseguiste la puntuación más alta en Twin Galaxies de 3 538 000?
En Seattle, en 2011. Hay cuatro niveles de dificultad, y lo conseguí en el segundo ajuste más difícil. Más adelante conseguí una puntuación de 4 250 000. Twin Galaxies cambió de dueño, y descubrí que todas mis puntuaciones habían sido eliminadas, con lo que tuve que verificarlas. Tenía mi grabación en DVD de 3 538 000, pero perdí la puntuación de 4 250 000. En MAME tengo 6 100 000, así que posiblemente aún tenga asuntos pendientes con el juego.

¿Tienes una recreativa de *Donkey Kong 3*?
La tenía. Mi primer récord mundial de 2 780 000 lo conseguí en esa máquina. Desafortunadamente, pasé por un momento difícil en mi vida y tuve que deshacerme de ella. Las cosas me van mucho mejor ahora, pero todavía no me he molestado en conseguir otra máquina. Quizá algún día lo haga.

> **"CON ESTE TÍTULO ME CONVIERTO EN UN GRAN JUGADOR, COMO SI FUERA UNA PERSONA DIFERENTE"**
> **GEORGE RILEY**

¿Qué opinas de la conversión de NES?
Agradezco que la hicieran, pero palidece en comparación con la versión arcade. Esperaba mucho más y gráficamente hablando, no se sostiene.

¿Por qué crees que el juego no es tan popular como los otros arcade de *Donkey Kong*?
En esencia es un juego de disparos, creo que eso ya lo aleja bastante para la mayoría de jugadores de *Donkey Kong*. Dicho eso, el juego tiene muchos seguidores; otros títulos más populares en su día no son tan competitivos como *Donkey Kong 3*. *Space Invaders* es un buen ejemplo, prefiero que un juego ofrezca gran duración en lo que a competitividad se refiere, antes que sea breve y rápido.

¿Crees que todavía tiene algo de esa magia de Miyamoto?
Definitivamente, la tiene. Amo este juego, absolutamente. Como jugador estoy algo por encima de la media, pero con este título me convierto en un gran jugador, como si fuera una persona diferente. No tengo nada más que amor por Miyamoto. Le estoy muy agradecido que trajera este juego al mundo.



» [Switch] Si parpadeas te lo pierdes: en el nivel 5-3 (Macedonia Mortal) de Jungla Licuadora en *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, se vislumbra el invernadero y la pistola pulverizadora de *Donkey Kong 3*.

ALGUNOS KONGSEJOS

CÓMO TUMBAR A DK



PODER FLORAL

■ Si tu intención es conseguir la puntuación más alta, debes evitar que los Buzzbees roben tus flores. Obtienes puntos por cada planta que queda al final de la ronda, más una bonificación extra si proteges las cinco. Y recibirás más puntos cuanto más tiempo restante figure en el reloj.



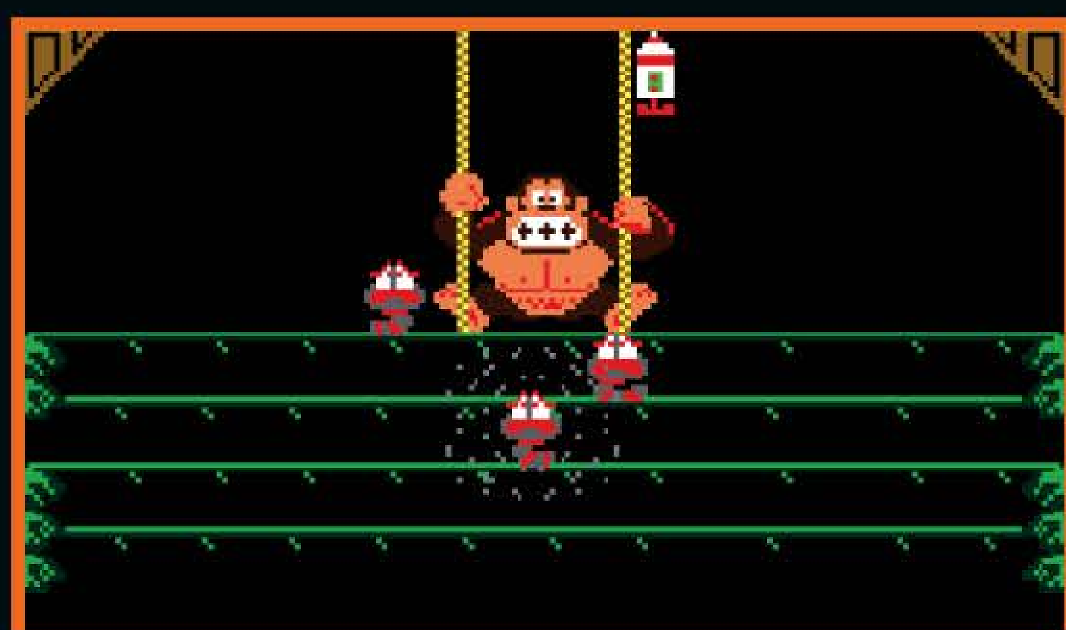
SUPERPULVERiZALO

■ Una vez por vida, aparecerá el superpulverizador. Hazte con él, ¡y usa su poder mejorado para llevar a DK a la parte superior de la pantalla! También puede matar a Creepy La Serpiente pero, úsalo con cabeza ya que su poderío es limitado y te durará poco.



CREEPYSHOW

■ Creepy La Serpiente no se puede matar a menos que tengas el Superpulverizador. Pero puedes hacer que se retire disparándolo tan pronto como aparezca, en las pantallas con plataforma azul o gris. Si llega hasta donde tú estás, será cuando incordie de verdad.



PASO DE SERPIENTE

■ Necesitas una estrategia para las pantallas con escenario dorado. Si disparas indiscriminadamente aturdirás temporalmente a los Creepies y obstaculizarán el camino para acertar a DK, así que vigila su trayectoria y dispara solo cuando sea oportuno.



AVISO SONORO

■ Cuando llegues a la sexta ronda, el Atacante se unirá a la refriega. Esta amenaza voladora sobrevolará las plataformas antes de atravesar zumbando la pantalla; afortunadamente hace un sonido distintivo antes de atacar, así que mantente a la escucha y prepárate para saltar o apartarte.



COCOS LOCOS

■ DK te arrojará cocos indestructibles en las pantallas con escenario dorado. Sin embargo, ¡a partir de la ronda quince arrojará cocos en todas las pantallas! Tenlo en cuenta porque esto desbaratará toda estrategia de juego que hasta el momento hayas estado utilizando.



DE LOS ARCHIVOS



DOUBLE FINE


AHI ENCUENTRAS EL ENLACE
https://bit.ly/byneonss
Ó escanea el código QR:



» [PC] En LucasArts planeaban hacer una secuela de *Full Throttle* sin consultar a Tim Schafer.

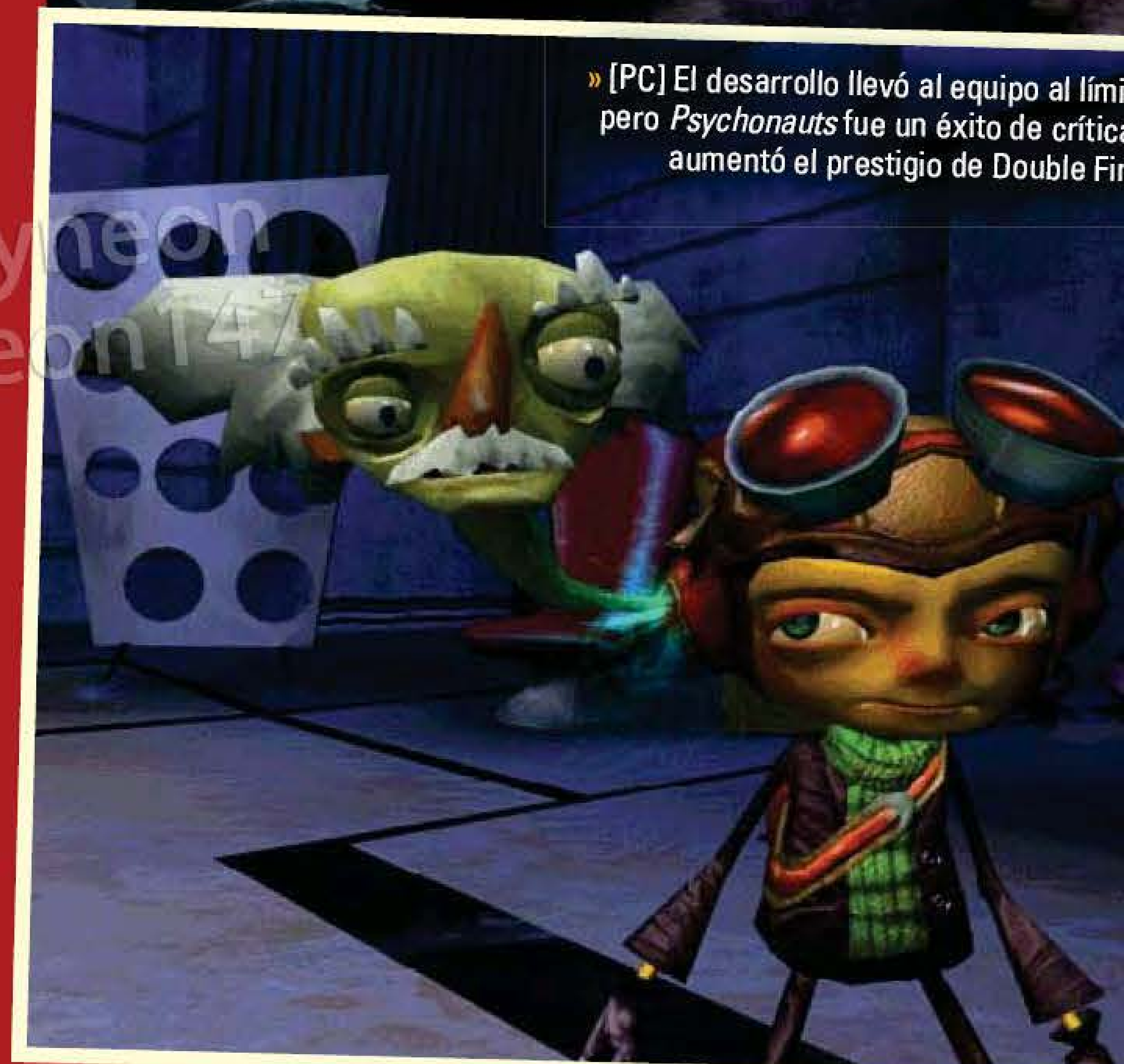
"TENÍA GANAS DE FRAGUAR UN TIPO DE CULTURA, A LA QUE LLAMÉ CULTURA DEL RESPETO MUTUO"
TIM SCHAFER

Fundada por un grupo de antiguos empleados de LucasArts en una vieja fábrica de zuecos, Double Fine luchó contra viento y marea para convertirse en una de las compañías más creativas e icónicas de las últimas dos décadas, antes de conseguir libertad financiera total gracias a Microsoft

TEXTO DE HARETH AL BUSTANI

En 1999, tras pasar una década desarrollando sucesivas obras maestras en LucasArts, Tim Schafer se quedó helado cuando escuchó que en la famosa compañía estaban planeando desarrollar una secuela de su exitosa aventura gráfica *Full Throttle*... sin contar con él. "Aquello me hizo polvo, ya que me di cuenta de que no podía tener control sobre los juegos que hacía; ni siquiera hablaban conmigo sobre sus secuelas". Mientras, veía como sus colegas se iban de allí y arrancaban la andadura de compañías como Infinite Machine o Nihilistic. Y se dijo a sí mismo: "si ellos pueden hacerlo, quizá yo también pueda". Así, dio los toques finales a su título seminal de aventuras en 3D *Grim Fandango*, trabajó en un juego de espías inacabado, hizo de tripas corazón y se marchó. "Estaba sentado en mi apartamento, en chanclas y albornoz, con esta idea volandera", recuerda. En el juego de espías que dejó a medias bullía una mecánica que permitía a los jugadores meditar sobre objetos, buscando pistas dentro de sus propias cabezas. "Estaba charlando con alguien, quien me dijo 'háblame de ese juego en el que te metes en la cabeza de otras personas'. Yo dije, 'no, no te metes en la cabeza de otra gente, te metes en tu propia cabeza. Pero espera un segundo..."

Este malentendido rápidamente se convirtió en el concepto preliminar de *Psychonauts*, un surrealista plataformas en el que los jugadores viajan a través de la mente de personas a la que ayudan a sanar sus traumas (puedes leer más sobre el juego en el reportaje 'La Historia De *Psychonauts*', publicado en el número 39 de Retro Gamer edición española). A medida que su idea se hacía más fuerte, Tim comenzó a fraguar un equipo, principalmente conformado por sus colegas de LucasArts. "Mi primer movimiento erróneo fue no solo querer contratar gente, también tenía intención de pagarles", bromea. "Recibí un montón de pasta por royalties


» [PC] El desarrollo llevó al equipo al límite pero *Psychonauts* fue un éxito de crítica y aumentó el prestigio de Double Fine



te,
a y
ne.

de *Full Throttle*, y pensé: 'pronto firmaremos un contrato, así que en breve empezaremos a pagar a la gente'. Finalmente me llevó meses firmar el contrato, así que esos ahorros de toda la vida se volatilizaron en cuestión de meses".

Afortunadamente, *Grim Fandango* se impuso a *Starcraft* ganando el premio de Juego del Año otorgado por GameSpot, así que Tim tenía suficiente prestigio como para poder concertar reuniones con editores que querrían llevar a término su nuevo y emocionante proyecto. El único problema era que "no teníamos nada, ni un motor, o un diseño completo, nadie del equipo tenía experiencia trabajando en consolas... habíamos hecho aventuras gráficas para PC, y ahora queríamos hacer un plataformas para consola".

Tim quería crear una compañía en la que lo primero fuera la vida de su personal. "Tenía ganas de fraguar un tipo de cultura, a la que llamé cultura del respeto mutuo. En Lucas hubo muchas peleas de facciones entre disciplinas, como programadores contra artistas, artistas contra animadores, diseñadores contra productores. Quería estimular y contratar gente que se apoyara entre sí".

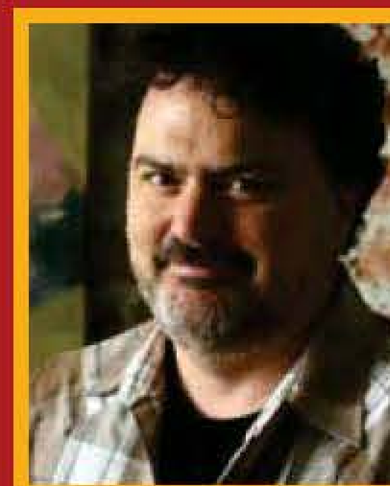
En aquellos primeros días, ese espíritu colaborativo recorrió un largo camino. Para quienes estaban acostumbrados a los lujos del Rancho Skywalker, la primera oficina de Double Fine, que estaba dentro de una tienda de zuecos, fue un gran paso atrás. "También hacían carteras", matiza Tim. "Una pareja española. Entré para ver el lugar y allí estaban, tintando cuero, martillando zuecos y liando un porro enorme. Eran gente tranquila, y tenían un lugar de ensayo en la planta baja".

Scott Campbell, que dejó Lucas para trabajar como director artístico de *Psychonauts*, recuerda bien aquel espacio de trabajo. "Cada vez que llegaba un nuevo empleado, Tim compraba una mesa de Ikea y la pintaba en algún nuevo color brillante. Hicimos algunas fiestas allí. Erik Ingerson, el animador principal en aquel momento, trajo su máquina de humo para una de esas fiestas, el cual salió a la calle hasta que la policía nos hizo una visita".

Cuando finalmente pidieron a Double Fine que se marchara, la compañía se trasladó a un viejo almacén con suelo de cemento. La mitad del espacio se cerró con cortinas y quedó designado como espacio de trabajo, mientras que la otra mitad se usaba como aparcamiento. Tim se ríe ▶

TODOS BIEN POR AQUÍ

DOUBLE FINE, SEGÚN DOUBLE FINE



TIM SCHAFER

Presidente y Director General

■ "Creo que a la gente le gusta trabajar aquí porque conformamos un entorno de gran apoyo y colaboración. Y tratamos de ser flexibles; antes de los entornos laborales híbridos, teníamos gente trabajando en Islandia, Dinamarca y otros países. Contamos con horarios flexibles para padres y demás. Se trata de cuidar al equipo y simplemente hacer juegos originales, que no sean como los que hacen otros; la creatividad es lo primero".



SCOTT CAMPBELL

Director de arte, Psychonauts 2

■ "Absolutamente todo es posible en Double Fine. Han creado un espacio que anima a la gente a tomar riesgos; Tim es un perfeccionista y se preocupa muchísimo por la narración y el desarrollo de personajes, además se divierte mucho con ello. Es bastante contagioso. Hay tantas mentes brillantes e hilarantes en Double Fine, que no puedo esperar a ver qué se les ocurre cada día".



JAMES SPAFFORD

Director de marketing y comunicación

■ "En el núcleo de Double Fine está el interés por la creatividad. Rara vez hacemos lo mismo dos veces, y adoramos materializar ideas nuevas e interesantes. Y por supuesto, en el centro de la compañía está Tim Schafer, quien está muy interesado en devolver a la industria cuanto le han aportado a él y a su empresa durante más de veinte años".

TÍTULOS DESTACADOS



PSYCHONAUTS

Xbox, PS2, PC, 2005

■ Este ingenioso plataformas es el juego que encumbró a Double Fine. Para muchos, *Psychonauts* es diseño de videojuegos en su máxima expresión.



MY GAME ABOUT ME: OLYMPIC CHALLENGE

Web, 2008

■ Klint Honeychurch desarrolló este juego web basado en un tebeo semiautobiográfico del artista Nathan Stapley.



BRÜTAL LEGEND

Xbox 360, PS3, PC, 2009

■ Protagonizado por Jack Black, el segundo gran título de Double Fine fue al grano transportando a los jugadores a su inspirado torbellino de fantasía metalera.



COSTUME QUEST

Xbox 360, Varios, 2010

■ El primer título nacido en Amnesia Fortnight que se editó de forma completa fue un encantador RPG con secuela, lanzada en 2014.



STACKING

Xbox 360, PS3, PC, 2011

■ El rompecabezas de las muñecas rusas, *Stacking*, se desarrolló prácticamente en dos semanas. Otro lanzamiento interesante de Double Fine.



ADN DE DOUBLE FINE PRODUCTIONS

CREATIVIDAD



■ Aunque la ludoteca de Double Fine es fabulosamente variada, cada juego que la integra comparte el objetivo de llevar los límites de la creatividad tan lejos como sea posible. Desde el concepto preliminar a los ajustes finales, sus juegos rezuman ideas y mecánicas extraídas desde un impredecible conjunto de influencias. Esta atmósfera permite al equipo conjurar juegos de la nada; los títulos flash de la compañía, por ejemplo, comenzaron cuando los blogs de Tim se convirtieron en tebeos creados por artistas de la empresa, y finalmente en juegos completos.

CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS



■ Tim dice que el equipo siempre se compromete en desarrollar un trasfondo suculento para cada juego que crean. "Artistas conceptuales como Peter Chan, Scott Campbell y Nathan Stapley se sientan en una sala y dibujan, dibujan y dibujan. Peter, al hacer arte conceptual ambiental, siempre se pregunta cosas como '¿dónde tienen el baño?'. Si construyes un mundo, debes pensar cómo es el entorno de los personajes que en él viven".

ARTE



■ Con un equipo artístico de primera clase a su disposición, los juegos de Double Fine nunca se quedan cortos en excelencia artística. Cada título presenta no solo su propio lenguaje visual, también una tremenda variedad de estilos e influencias que de algún modo acaban coexistiendo juntos. Conformado por talentazos como el artista conceptual Peter Chan, quien trabaja habitualmente para Disney, y el ilustrador Scott Campbell, los estilos visuales no solo originan mundos habitados, también informan sobre la personalidad compositiva musical que allí resuena.

ESCRITURA



■ Desde que trabajó por vez primera en *The Secret Of Monkey Island*, Tim Schafer siempre ha sido un escritor excepcionalmente brillante. Durante una época en que las compañías competían por mostrar quién tenía el mejor motor o cuántos fotogramas por segundo podrían desplegar, Tim se centró en los aspectos donde más podían dar de sí: "decíamos cosas tipo 'vale, no podemos competir en cuadros por segundo, ¡pero podemos ser los mejores en ideas por segundo!'".

ASUMIR RIESGOS



■ Para muchos desarrolladores, financiar una nueva empresa de su propio bolsillo e ir a por todas en un proyecto tan enorme como *Psychonauts* podría parecer completamente inasumible. Pero de alguna manera, Tim hacía que funcionara. Aunque Double Fine estuviera, en algunos momentos, próximo al desastre, terminaba por fortalecerse en nuevos géneros y tecnologías con los que pocos se atreverían, y salir adelante gracias a y debido a ello.

▶ recordándolo. "Aparcábamos junto a nuestros escritorios. Un tipo tuvo un escape y nos puso a dormir a todos". Echando la vista atrás, dice: "Fue un momento auténticamente creativo. A ver, realmente fue asqueroso porque teníamos ratas, no había calefacción ni aire acondicionado, y los inodoros se atascaban cada vez que llovía. Pero si lo pensamos nostálgicamente, en aquella época fuimos más felices de lo que lo hemos sido nunca". En 2003, con el desplome de las puntocom, el equipo encontró una propiedad más adecuada y barata, el lugar donde están a día de hoy.

Inspirado por la fascinación que los sueños y la psicología ejercían sobre Tim desde hacía muchísimo tiempo, a *Psychonauts* se le implantó una variedad alucinante de personajes, niveles y poderes, todos conviviendo juntos dentro de un mundo deslumbrantemente rico. Cuando se lanzó finalmente, recibió fabulosas críticas de forma unánime y fue aclamado como una obra maestra creativa. Sin embargo, el equipo tuvo que hacer importantes sacrificios por el camino.

Tim cuenta que "en Lucas, cuando trabajábamos en *Monkey Island*, si nuestro líder llegaba y decía 'oye, tenemos que empezar a trabajar de noche y en fines de semana', decíamos: 'vale, hagámoslo' porque estábamos muy metidos en el juego. Y el juego se completó en solo nueve meses, así que no fue una marcha de la muerte durante un año. Con *Monkey 2*, el juego se volvió más complejo, así que todo se prolongó; los nervios de todos estaban de punta, había peleas, todo estaba muy tenso. No era saludable". En *Psychonauts*, reflexiona, lo pasó peor que con cualquier otro juego en el que hubiéramos trabajado con anterioridad, porque "además de preocuparnos por el juego, y querer que este fuera el no va más, también luchábamos por nuestra vida como empresa: era nuestro primer juego, y casi nos quedamos sin dinero".

Una vez que *Psychonauts* se lanzó, los agradecidos miembros del equipo "no vinieron a mi despacho con horcas y antorchas para matarme". Tim asegura que su prioridad principal desde entonces era descubrir "¿cómo evitar que aquello no sucediera nunca más?". En su opinión, Scott piensa que "hubo una energía y compadreo juvenil, que nos mantuvo trabajando muchas horas extenuantes en

TÍTULOS DESTACADOS



IRON BRIGADE
Xbox 360, PC, 2011
■ Este intento de hacer un título de disparos 'serio' resultó una mezcla entre pegatiros en tercera persona y juego de defensa de torres controlando un robot gigante.



MIDDLE MANAGER OF JUSTICE
iOS, Android, 2012
■ Otro título de Amnesia Fortnight, *Middle Manager*, fue el único experimento de Double Fine con el género free-to-play.



KINECT PARTY
Xbox 360, 2012
■ Uno de los favoritos de Tim, este clásico de Kinect sigue siendo un party game brutal que logra enganchar a jugadores y no jugadores por igual.



THE CAVE
Xbox 360, Varios, 2013
■ El creador de *Monkey Island*, Ron Gilbert, dirigió esta atmosférica aventura clásica de puzles, embellecida con un colorido elenco de personajes.



HACK 'N' SLASH
PC, 2014
■ El primer título en Acceso Anticipado de Double Fine fue un juego de puzles diseñado por el enamorado de la saga *Zelda* Brandon Dillon.



» [PC] Interesante diseño artístico, atractivos personajes, una historia potente: rasgos habituales de Double Fine, todos en *Psychonauts*.



» [PC] Un punto fuerte de *Brütal Legend* fue la interpretación de Jack Black como Eddie Riggs.



» [PC] *Psychonauts* es exactamente lo que esperarías naciera en las mentes creadoras de muchas aventuras en LucasArts.



» [PC] Aprovechando el impulso de *Psychonauts*, *Brütal Legend* fue otro proyecto enorme que costó 20 000 000$.

Psychonauts. Aprendimos de esa experiencia y el equilibrio entre el trabajo y la vida, mejoró".

El éxito de *Psychonauts* allanó el camino para el próximo juego de Double Fine, *Brütal Legend*; un concepto surgido de una coña que a Tim se le había ocurrido quince años antes. "En Lucas siempre intentamos hacer juegos extraños sobre piratas y demás, pero siempre competíamos con la fantasía tipo *Neverwinter Nights* y cosas así; y fue como, 'si vamos a competir con ellos, ¿por qué no ser más fantasía que la fantasía?' ¿Qué pasaría si nos metiéramos tan dentro de ese mundo, que saliéramos por el otro lado? ¿Cuál sería el nombre de ese juego? Era *Brütal Legend*."

> "HUBO UNA ENERGÍA Y COMPADREO JUVENIL, QUE NOS MANTUVO TRABAJANDO MUCHAS HORAS EXTENUANTES EN PSYCHONAUTS"
> SCOTT CAMPBELL

El director de arte, Scott, agradeció la frescura del nuevo arranque: "tras trabajar en el estilo de *Psychonauts* cinco años, fue maravilloso cambiar de marcha con *Brütal Legend* y su estilo de fantasía heavy metal. Los primeros días de un proyecto siempre son los más emocionantes porque todo es posible. Reuniríamos todos los objetos y referencias posibles para rodearnos de ese nuevo mundo y acumular ideas".

En todo aquel cúmulo masivo de influencias estilísticas, el juego ganó enteros cuando el gran fan de *Psychonauts* Jack Black se sumó para poner voz al protagonista, Eddie Riggs; un, en origen, pipa de escenario con la misión de abatir al Demonio Emperador Doviculus con un hacha de batalla y una guitarra mágica. Aunque el juego fue bien recibido en general, los elementos RTS desconcertaron a algunos jugadores. Tim tiene claro lo que sucedió, y lo explica así: "A la gente le encantaron las secciones RTS cuando hicimos los testeos. Por consiguiente, pensamos que ese era el camino, e iba a estar bien... pero tuvimos el fallo de no incluirlo en la demo, así que cuando la gente pudo probar la versión final, se sintió engañada".

A pesar de las quejas, el éxito del juego provocó que EA pidiera se desarrollara una secuela... solo para luego echarse atrás, una vez que el equipo ya había empezado a trabajar en el diseño de niveles. "Así que el avión, siendo este la empresa, se quedaba sin dinero y rozaba las copas de los árboles", reconoce Tim. Cuando EA se retiró, Tim vio las orejas al lobo: *Brütal Legend* costó 20 millones de dólares y conseguir otro acuerdo multimillonario favorable para otro juego experimental, sencillamente "no sería posible durante mucho tiempo". Tim añade: "arranqué esta compañía con una mentalidad de gran editor. Venía de LucasArts, donde estábamos acostumbrados a gastar millones de dólares en cada juego. Así es como sabía hacerlo. Pero entonces, vi otras compañías independientes haciendo juegos más pequeños, y pensé: 'ojalá pudiera hacer juegos más pequeños y no tener la apuesta tan alta'".

Para Double Fine, la respuesta a sus cuestiones económicas vino en la forma de un proceso que llamaron Amnesia Fortnight. Como su nombre indica, una 'Amnesia Quincenal' que según explica Tim consistió en "la primera game jam que ▶



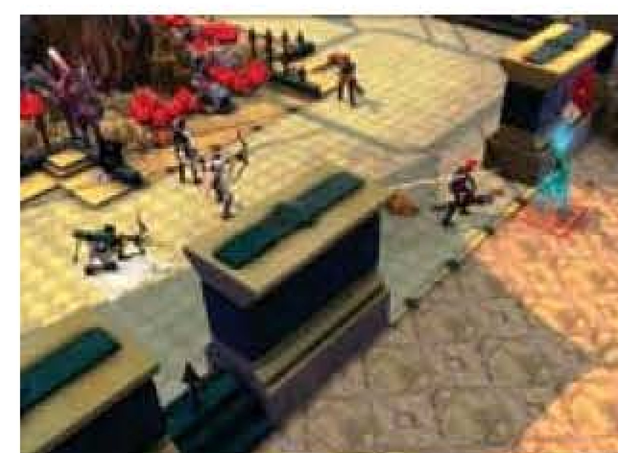
AUTONOMOUS
PC, 2013
■ Un regreso al retrofuturismo y la VR ochentera, este videojuego de acción y supervivencia encomendó la tarea de sobrevivir construyendo robots en un paraje desolado.



GRIM FANDANGO REMASTERED
PS4, Varios, 2015
■ La remasterización de *Grim Fandango* presentó embriagadores arreglos orquestales de la partitura compuesta por Peter McConnell.



BROKEN AGE
PC, Varios, 2015
■ Inspirado en la aventura gráfica clásica, batió un récord en Kickstarter al conseguir 3 300 000 $. Cuenta con las voces de Elijah Wood y Masasa Moyo.



MASSIVE CHALICE
PC, Xbox One, 2015
■ Financiado por crowdfunding, *Massive Chalice* fue un proyecto liderado por Brad Muir (como (*Iron Brigade*) y el undécimo en usar el motor Buddha de Double Fine.



HEADLANDER
PC, PS4, Xbox One, 2016
■ Publicado por Adult Swim, este juego de acción plataformera nos transportó al cine de ciencia ficción de los setenta. Fanáticos de los Metroidvania, este es para vosotros.





» [PC] Remasterizar sus clásicos permitió a Double Fine mejorarlos y preservarlos para las generaciones futuras.



» [PC] Al cancelarse *Brütal Legend 2*, Double Fine organizó game jams de dos semanas, produciendo joyitas como *Iron Brigade*.

hicimos en 2007, en la que por propia elección olvidamos en qué estábamos trabajando durante dos semanas. Dividimos la compañía de 60 personas en cuatro equipos, y cada equipo hizo un juego en ese tiempo".

El proceso permitió a Double Fine centrarse simultáneamente en títulos más pequeños y menos arriesgados, al mismo tiempo que liberaba el talento de cada miembro del equipo. "Fue realmente divertido para ellos porque otras personas además de mí pudieron liderar proyectos y actuar como animadores principales, programadores y artistas, incluso si nunca antes habían liderado nada. Darles solo dos semanas fue deliberadamente un poco estresante, pero creo que aquello los aportó una intensidad que los llevó a algo grande".

Cierto es que sufrieron varios rechazos, pero Double Fine también consiguió aprobación para las cuatro demos de aquel Amnesia. Todo fue mucho más fácil, claro, ya que pedían 2 000 000 para cada una, en lugar de 20 000 000. "Podías ver que juegos como *Stacking* y *Costume Quest* resultaban únicos y divertidos para toda la familia", dice Tim. "Creo que cada vez hay menos juegos brillantes, amigables y felices; todo el mundo parece sentirse atraído por los videojuegos sombríos y oscuros… Hace tiempo leí algo como, '¿qué le pasó a un personaje que corría, con grandes zapatos rojos?', cuenta riéndose.



» [PC] Los ex LucasArts de Double Fine remasterizaron maravillosamente sus clásicos, sin dejar de ser fieles a los originales.

La compañía también experimentó con juegos web en Flash. El diseñador web de Double Fine, Klint Honeychurch, se basó en tebeos online ilustrados por Scott y otros artistas. "No dejamos nada de lado", recuerda Tim. "Intentamos ser ágiles, haciendo grandes juegos, pequeños, para móviles, para Kinect, uno gratuito, para hardware extraño como el Controlador Leap Motion… Probamos todo, porque nunca sabíamos qué, exactamente, podría ser un éxito". La compañía incluso experimentó brevemente con el formato free-to-play mediante *Middle Manager Of Justice*, donde los jugadores gestionan una agencia de superhéroes. "Pero el free-to-play no encaja de manera natural con nosotros. No podemos evitar percibir cierta sensación de que estamos pinchando al jugador".

Tim asegura que todavía saca *Kinect Party* en las fiestas de cumpleaños de su hija. "Adoro ese juego. Podías estar en la piscina de bolas o en la sala de lava, entraban tus abuelos o el perro de la familia y estaban en el juego. No hay barreras. Y como juego, tiene mucha alegría demostrable".

Poco después, Tim fue entrevistado por unas personas que trabajaban en un documental sobre Minecraft "antes de que yo hubiera jugado a *Minecraft*". Y ellos sugirieron que el próximo proyecto de Double Fine bien podría ser un documental sobre Double Fine tratando de financiar un juego mediante crowdfunding. Aunque Tim no creía que la compañía pudiera recaudar lo suficiente como para sacar adelante un proyecto grande, comentó que podrían intentarlo con un juego flash más pequeño por 100 000 $. "Pensé que como sería algo que no habría que presentar a ningún editor, deberíamos hacer algo que no hubiera que firmar", como una aventura gráfica clásica. Al final resultó una historia



» [PC] Cuando gran parte de la industria se ensombreció, Double Fine se centró en títulos coloridos y familiares como *Costume Quest*.

TÍTULOS DESTACADOS



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
PC, Varios, 2016

■ Las remasterizaciones de Double Fine para los juegos de LucasArts intentaban capturar y traer su esencia a la época actual.



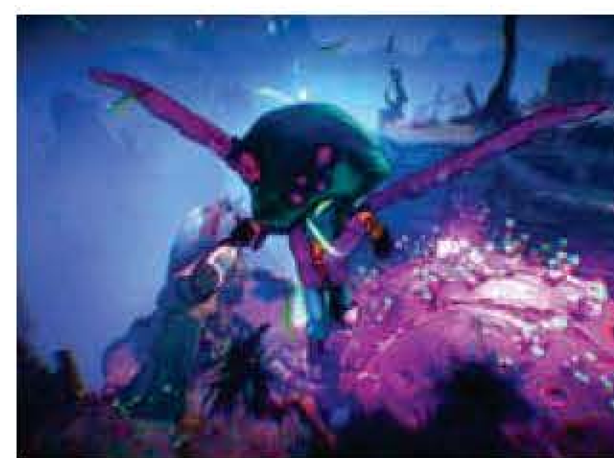
PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN
PS4, PC, 2017

■ En Double Fine volvieron a *Psychonauts* para hacer un juego de realidad virtual que no provocara náuseas a los jugadores.



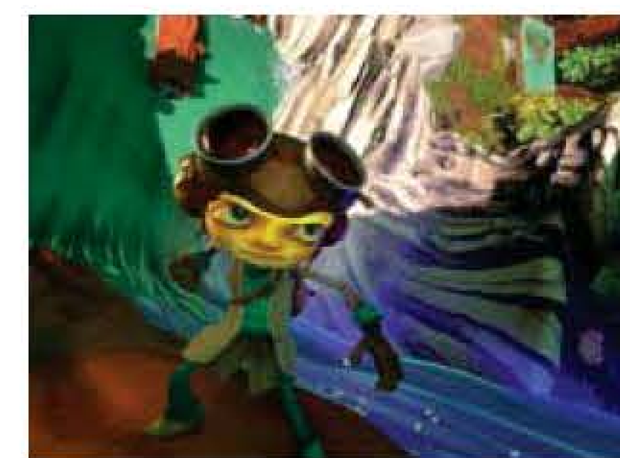
FULL THROTTLE REMASTERED
PC, PS4, PS Vita, 2017

■ Inspirado en películas como *Yojimbo* y *Mad Max*, *Full Throttle* de Tim Schafer consiguió finalmente su merecida revisión.



RAD
PC, Varios, 2019

■ El roguelike *RAD*, ambientado en un mundo "post-post-apocalíptico", nos encomendó la misión de mutar en nuestro camino por el páramo. Fue publicado por Bandai Namco.



PSYCHONAUTS 2
PC, Varios, 2021

■ La esperadísima secuela del juego que lo empezó todo. *Psychonauts 2* aterrizó con una ovación estruendosa, y es un título rotundamente soberbio.



» [PC] La remasterización de *Grim Fandango* permitió al compositor Peter McConnell realizar hipnóticos arreglos orquestales.



» [PS4] Lanzado tras el exitoso crowdfunding de *Psychonauts 2, Rhombus Of Ruin* fue un intento de crear un juego de VR que no enfermara a la gente.



» [PC] El deseo de la compañía por crear una aventura clásica hizo que *Broken Age* batiera un récord de 3 300 000 $ en Kickstarter.

de "personas que hacían algo que los guardianes de la época no permitían hacer, con lo que resultó tan convincente, que todos se lanzaron a conseguir que lo hiciéramos". El proyecto de Double Fine consiguió un récord aplastante, al amasar 3 300 000 $ en poco más de un mes.

"Me sentí como en la última escena de *Qué bello es vivir,* con una cesta de dinero encajada en mi cabeza. Y a todas aquellas personas realmente les importaba, y yo ni siquiera me di cuenta de hasta qué punto les importaba". Tocaba, pues, revisar el alcance del proyecto, y escalarlo a un juego más grande. "Diseñamos un título que era incluso más grande que ese presupuesto; tuvimos que usar parte de nuestro dinero, para conseguir dinero vendiendo la primera mitad del juego, y así financiar la segunda mitad".

Así, Tim fue empujado nuevamente al asiento de director para *Broken Age,* una nostálgica explosión del pasado, marcada con la habitual atención por el detalle de Double Fine: arte despampanante, diseño de juego magistral, destacable profundidad creativa y las voces no solo de Jack Black, sino también la de Elijah Wood.

> "ME SENTÍ COMO EN LA ÚLTIMA ESCENA DE QUÉ BELLO ES VIVIR, CON UNA CESTA DE DINERO ENCAJADA EN MI CABEZA"
> TIM SCHAFER

Con el amor (por los juegos aventureros) en el aire, dado que muchos miembros del equipo habían trabajado en los clasicazos de LucasArts, parecía el momento perfecto para remasterizarlos. "La gente en ocasiones preguntaba, '¿qué mató a las aventuras gráficas?' Pero en realidad nunca habían muerto. Siempre se podían vender 200 000 copias de una aventura", reflexiona Tim. Las remasterizaciones de Double Fine para *Day Of The Tentacle, Full Throttle* y *Grim Fandango,* fueron tan exitosas que las ventas alcanzadas por la remasterización de *Grim* superaron la cifra alcanzada por el original, que había ido más allá de las 500 000 copias vendidas. También permitió al compositor Peter McConnell realizar un nuevo y arrollador arreglo orquestal para su propia partitura, lo que dejó patente el enfoque que estaba dando la compañía a la hora de remasterizar sus amados títulos clásicos.

Tim reflexiona, "es como si hicieras una obra de arte pública, como una estatua, y termina cubierta de mierda de paloma y luego se le cae la cabeza. Solo quería cuidar aquello que hicimos, para que otra gente pueda disfrutarlo en los años venideros. Y eso es lo que hicimos, llevarlo a resoluciones modernas, hacer que juegos ya ni disponibles para su compra legal, pudieran adquirirse de nuevo".

En 2015 el equipo lanzó otra ambiciosa campaña de crowdfunding; en esta ocasión, para financiar la esperadísima secuela del legendario título que lo empezó todo, *Psychonauts*. Superando todas las expectativas, la compañía recaudó 3 800 000 $ de 24 000 patrocinadores. Con los jugadores impacientes durante un largo desarrollo, Double Fine abrió su apetito con el ingenioso título de VR *Psychonauts In The Rhombus Of Ruin,* una vez más experimentando con tecnología emergente, antes de que lanzaran *Psychonauts 2* en agosto de 2021 y lograr un beneplácito comercial y crítico rotundo.

A lo largo del camino y tras perder dos editores, casi parecía que el equipo iba a tener que hacer recortes drásticos, hasta que Microsoft apareció con una oferta única en la vida. En lugar de simplemente invertir poco a poco o devorar Double Fine, Microsoft les adquirió como "estudio de integración limitada" permitiéndoles conservar su independencia, ya que se han centrado en desarrollar juegos para Xbox y Game Pass.

Mientras Double Fine avanza hasta el próximo estado de su desarrollo, cabe pensar que es la misma empresa que comenzó hace dos décadas en una tienda de zuecos. Tim lo medita: "siempre hemos pensado en lo que estamos haciendo, siempre hemos amado los videojuegos en los que trabajamos, los cuales provienen desde un lugar muy personal. Siempre hemos estado dispuestos a correr grandes riesgos porque no teníamos mucho que perder; la mayor parte del tiempo, siempre hemos volado muy cerca de los árboles. Los juegos siempre van a ser difíciles y arriesgados de hacer, así que puedes hacer exactamente lo que quieres hacer, y hacerlo realmente bien". *



(DE)VOLVER

Tras el exitosísimo Kickstarter de *Broken Age,* muchos pequeños desarrolladores pidieron consejo a Double Fine acerca de cómo acercarse a las grandes empresas. La compañía no solo ofreció conocimiento y espacios de trabajo; también dio el salto a la publicación ajena, ayudando así a que estudios independientes pusieran un pie en la industria.

Aunque Double Fine cerró este departamento desde que fueran comprados por Microsoft, también han apoyado a la industria a través de su evento pionero Day Of The Devs. Su director de marketing y comunicación, James Spafford, explicó que "A raíz del Kickstarter para *Broken Age* y con tantos patrocinadores involucrados, decidimos buscar lugares donde hacer eventos, ya que el espacio del estudio Double Fine es demasiado pequeño. Organizar un evento así solo para un juego era un sinsentido, así que contactamos con amigos y les invitamos a traer sus propios juegos. Convertimos todo aquello en una fiesta, incluso, en un pequeño festival con DJ Phil Fish como cabeza de cartel".

El equipo se lo pasó tan bien que decidieron organizarlo todos los años, ofreciendo a los desarrolladores indies la oportunidad de mostrar sus juegos de manera gratuita. El evento más reciente, organizado en 2019 junto a iam8bit, acogió ochenta juegos y congregó a 10 000 personas. Y, aunque el covid ha interrumpido temporalmente la actividad, Double Fine espera volver con fuerza para el décimo aniversario del evento.



LA GUÍA DEFINITIVA

Paradroid

MÁS ALLÁ DE SU ELEGANTE APARIENCIA, PARADROID DE GRAFTGOLD ES UNA PRUEBA DE HABILIDAD, ESTRATEGIA Y TOMA DE DECISIONES BAJO PRESIÓN. ANDREW BRAYBROOK REVISITA SU JUEGO DE DISPAROS ESTRATÉGICO, Y LAS ITERACIONES QUE LLEGARON EN AÑOS VENIDEROS.

Texto De Rory Milne

***Paradroid* es una especie de contradicción.** Es un matamarcianos, pero no te anima a disparar. Es un juego estilo arcade, pero requiere que seas estratégico y reflexivo. Es una creación exclusiva para un sistema, pero existen versiones en varias plataformas. Y a pesar de su profundidad, fue diseñado en una noche, como explica el creador Andrew Braybrook. "Posiblemente tuve 'un mal día en la oficina', intentando idear un escenario de juego colocando robots cuquis en un contexto altamente tecnológico. Me di por vencido", explica Andrew cuando según cuenta, dejó la casa de Steve Turner, el fundador de Graftgold "a las cinco de la mañana, como de costumbre. El viejo cerebro todavía funcionaba a toda máquina; liberar las limitaciones de intentar mezclar lo cuqui con alta tecnología, me provocó un torrente de pensamientos que escribí al llegar a casa, en una hoy día indigna hoja azul. La mayor parte del diseño de *Paradroid* estaba ahí".

El documento que describe *Paradroid* comenzaba explicando "mono y altamente tecnológico no van juntos", y como para enfatizar este punto, Andrew incorporó una mira de francotirador a su diseño. "Probé dos tipos de mira distintas", puntualiza Andrew. "La primera permanecía inmóvil mientras el jugador se movía, pero cuando te parabas, podías mantener presionado el botón de disparo, lo que te permitía mover la mira y disparar tiros instantáneos". La pega con esto era que resultaba difícil situar la mira sobre los robots en movimiento, y además el jugador quedaba inmóvil y por tanto, vulnerable mientras la usaba. La segunda opción para una mira, situaba esta frente al jugador, alejándose más cuanto más rápido se movía. Con esta tenías que moverte hacia tu objetivo, lo cual no era prudente".

Con ciertas reticencias, Andrew eliminó la mira de *Paradroid*, e implementó en su lugar la posibilidad de disparar en ocho direcciones, según la dirección en que te movieras... excepto cuando estabas en 'modo Láser'. "Mantenías presionado disparo, y elegías cuándo disparar y en qué dirección empujando el joystick", explica Andrew sobre dicho modo. "Era un poco más sofisticado que disparar en una dirección fija, o solo en la dirección en la ▶



» El creador de *Paradroid*, Andrew Braybrook, trabaja en un juego de disparos llamado *Astierods*.



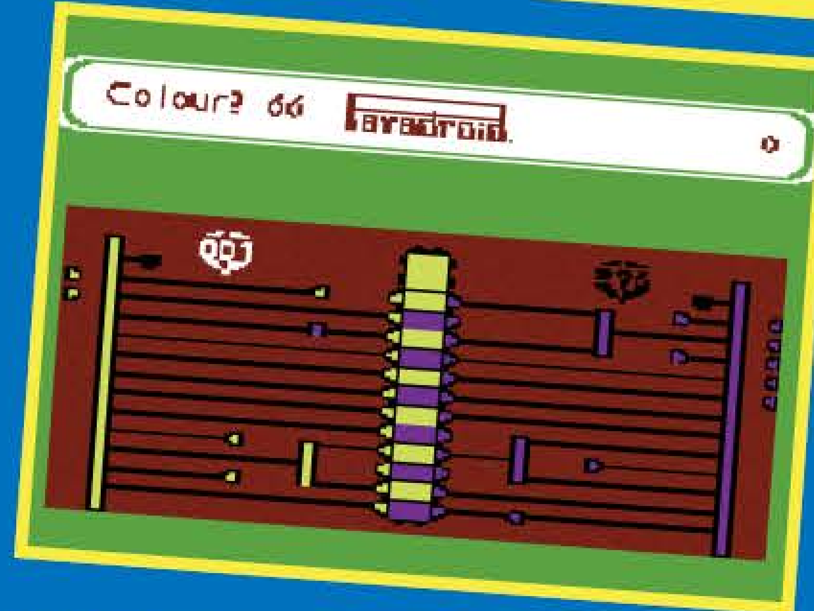


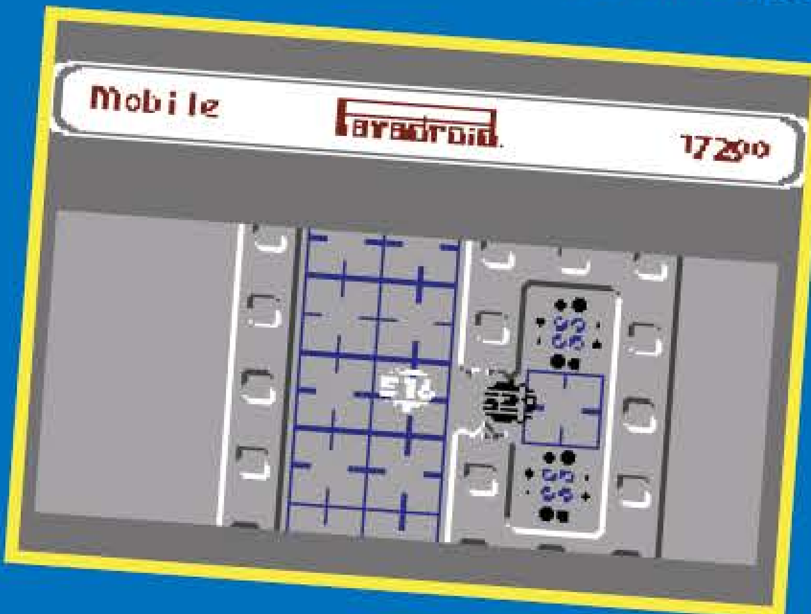
YO TENGO EL PODER

CÓMO DOMINAR EL CLÁSICO DE ANDREW BRAYBROOK PARA C64

SUBE DE NIVEL

■ Conseguirás mejorar si sobrecargas los circuitos de otros droides, con lo que pasarás a controlarlos. No hagas esto con modelos demasiado mejores que tú, ya que partirían desde una gran ventaja... y hazlo desde el lado de la interfaz más fácil de sobrecargar. Practica, y aprende cómo funcionan los distintos circuitos.





CAMBIA O CARGA

■ Los droides que pasas a controlar en *Paradroid* tienen energía limitada, y cuando esta se agota, pierdes el control sobre ellos. Cuando es inminente que esto suceda, puedes hacer varias cosas: encontrar un punto de carga, volver al droide que controlaste antes, o buscar un droide nuevo.

ZURRA O CORRE

■ El juego de transferencia no es complicado con enemigos débiles, pero podría suceder que encontraras un droide de muy alto nivel. Si eso pasa, te hará pedazos; nuestro mejor consejo es que en este caso te escondas rápidamente, y busques una vía de escape en cuanto te sea posible.





PANTALLAS AMIGAS

■ Hay mesas con terminales de ordenador desperdigados por las cubiertas de *Paradroid*, los cuales ofrecen una buena variedad de usos: mostrar los mapas de toda la nave o la cubierta actual, averiguar cuántos droides hay en la sala donde te encuentras... o, ¡abrir sesión en ellos para pausar el juego!

SUBE Y BAJA

■ *Paradroid* discurre en ocho naves espaciales con cubiertas llenas de habitaciones. Algunas de estas disponen de ascensores que te permiten moverte entre cubiertas; puedes hacer esto sin haber despachado a todos los droides en cada una, pero debes haberte encargado de todos para activar el transportador a la siguiente nave.

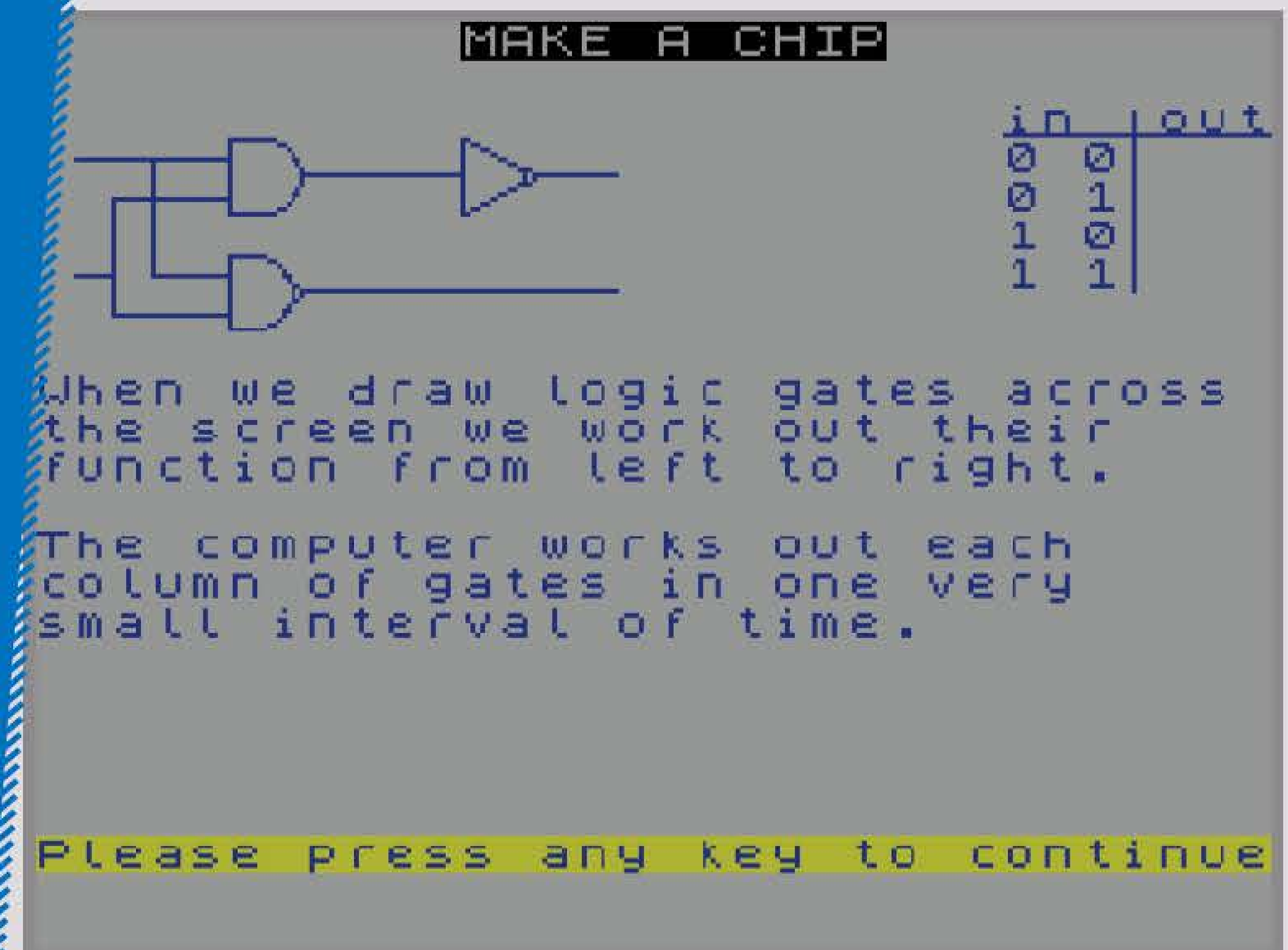




PUNTOS EXTRA

■ De ti depende cómo te encargues de cada droide, pero te darán 500 puntos por despejar una cubierta entera, y 2000 por nave completa. Eliminarlos rápidamente generará una alarma que irá del verde al amarillo, luego al ámbar y finalmente al rojo, que te concederá un bonus de respectivamente 5, 10 o 25 puntos por segundo.

> "LIBERAR LAS LIMITACIONES DE INTENTAR MEZCLAR LO CUQUI CON ALTA TECNOLOGíA, ME PROVOCó UN TORRENTE DE PENSAMIENTOS QUE ESCRIBí AL LLEGAR A CASA"
> **Andrew Braybrook**



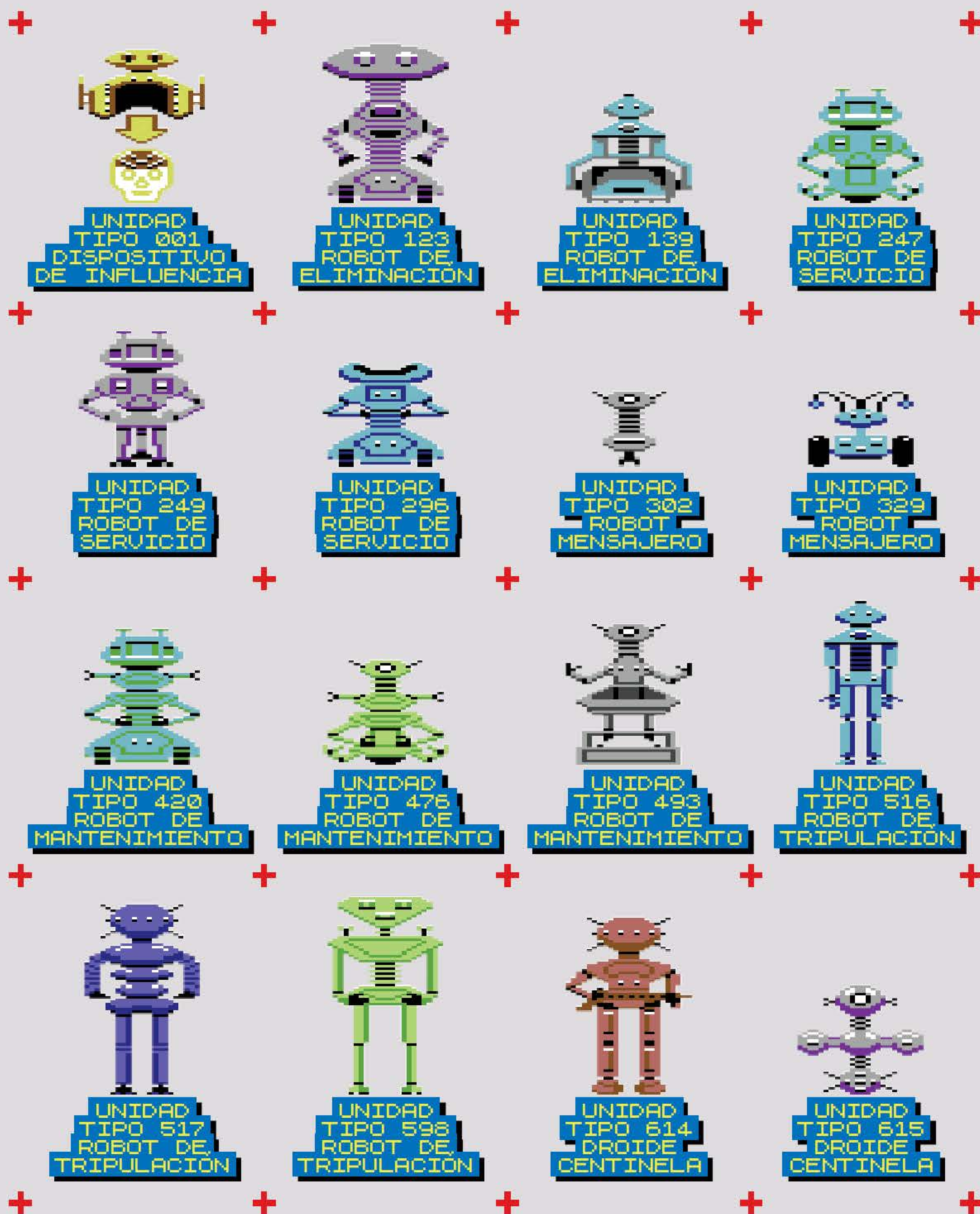
» [ZX Spectrum] El juego de transferencias de *Paradroid* fue inspirado por un programa para diseño de circuitos de Steve Turner (Graftgold).



» [C64] El Dispositivo de Influencia es rápido en *Paradroid Competition Edition*, ¡y también los droides!



» [C64] En origen, *Paradroid* tenía un punto de mira, y el aspecto del juego era parecido al de un 'plano'.



que te movías, y era perfectamente aplicable a abatir los droides más fáciles. Lo que te impedía utilizarlo todo el rato era que los pequeños láseres no dañaban en absoluto a los droides más grandes. ¡Aunque podías disparar detrás de ti mientras huías de ellos, lo cual era huir, pero con dignidad!".

Andrew también eliminó las paredes blancas (con aspecto de 'plano' técnico) que había diseñado para *Paradroid,* en favor de otra apariencia con superficies elevadas. "Las líneas diagonales que utilicé provocaban ilusiones ópticas, especialmente en la vista lateral de las naves", suspira Andrew. "Buscaba cierta apariencia de esbozo o proyecto y mayormente de un único color, pero lo percibía demasiado plano, no lo suficientemente bueno. Una vez que opté por la apariencia de bajorrelieve para hacer que las paredes se 'alzaran', tuve que cambiar todos los gráficos para que encajaran con ese estilo; no podía tener la mitad en 3D, y la otra mitad plana".

Otro aspecto de *Paradroid* fue aún más curioso: el 'modo Queso', y reflejaba el hecho de que Andrew reutilizó código con el que había escrito su juego anterior. "Aquello fue material sobrante de *Gribbly's Day Out*", sonríe Andrew. "En el modo Pausa, quería dejar a Gribbly y las animaciones de los personajes en movimiento. Así, inventé el 'modo Queso', que detenía todas las animaciones para que se pudiera tomar una foto. ¡Gribbly solía mirar a la pantalla y sonreir también! La gente todavía suelta aquello de 'di queso' cuando van a hacer una foto?".

Más crítico para *Paradroid* fue el subjuego de transferencia de droides, que se inspiró en el software de diseño de circuitos en el que Steve Turner sugirió a Andrew basara un rompecabezas lógico. "Los diagramas de circuitos me dieron la idea de conectar componentes a ambos lados de una barra, y que cada lado luchara por el control de

RUTA DE ACTUALIZACIÓN

CÓMO ANDREW BRAYBROOK Y OTROS MEJORARON SU JUEGAZO



PARADROID COMPETITION EDITION

■ Lanzado con *Uridium Plus* a tiempo para las Navidades de 1986, *Paradroid Competition Edition* fue promocionado como una 'versión ultrasuave y megarápida'. A diferencia de *Uridium Plus, Competition* no añade nuevas mecánicas o niveles, ¡pero hace que *Paradroid* parezca lento!



HEAVY METAL PARADROID

■ Creado por Andrew Braybrook para evaluar si el nuevo estilo gráfico que había creado para *Morpheus* funcionaría, *Heavy Metal Paradroid* tiene gráficos con un armazón en apariencia más metálico que sus predecesores. Y además, es tan rápido como *Competition Edition.*



PARADROID 90

■ *Paradroid 90* adapta y expande el original para poder jugarlo en Amiga y ST. Además de una estética mejorada, piratas y una nave secreata que se desbloquea recolectando llaves Graftgold, *Paradroid 90* presenta una diferencia fundamental: sus niveles solo discurren verticalmente.



PARADROID 2000

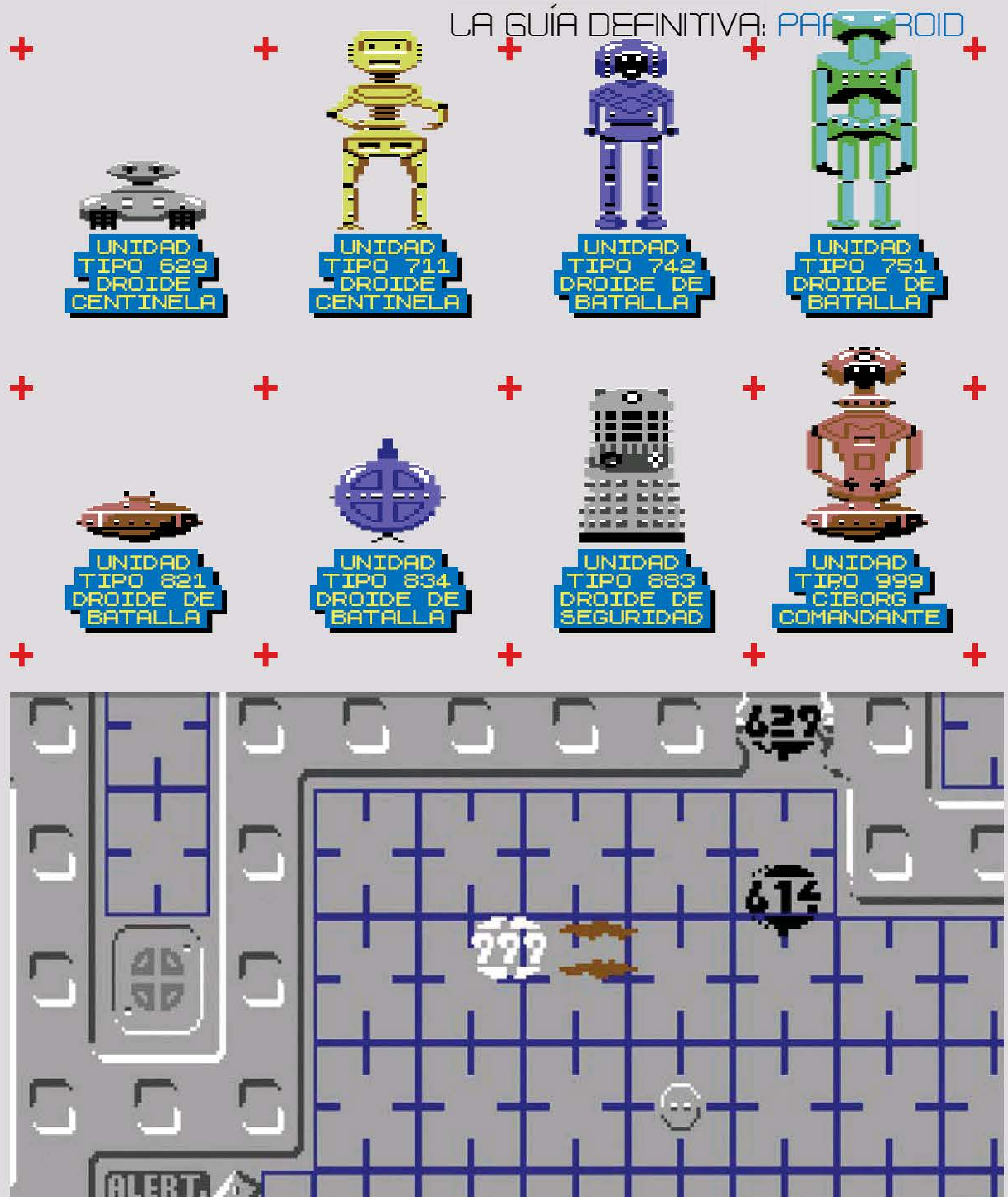
■ Con licencia de Coin-Age Ltd, *Paradroid 2000* es, en esencia, *Paradroid 90* renderizado a una resolución ligeramente más alta con una paleta de color distinta. También tiene efectos visuales únicos, y una opción no documentada para elegir en qué nivel comienzas.

"LOS DIAGRAMAS DE CIRCUITOS ME DIERON LA IDEA DE CONECTAR COMPONENTES A AMBOS LADOS DE UNA BARRA, Y QUE CADA LADO LUCHARA POR EL CONTROL"
Andrew Braybrook

los circuitos cerebrales del robot", explica Andrew. "Era una idea más inmediata y simplificada que resolver un problema eléctrico con componentes. aunque uno de los dos lados solía ser mejor, así que podrías elegir con cuál jugar".

Deberíamos pensar que los elogios que Andrew recibió por *Paradroid* en el lanzamiento del juego le habrían dejado satisfecho de su trabajo, pero en lugar de eso, decidió cómo podía mejorarlo. "Estaba retocando cosas, y decidí eliminar dos de las llamadas 'esperar a blanco vertical', recuerda Andrew. "Me sorprendió tanto como a cualquiera, que el juego corriera a 25 imágenes por segundo. No creo que volviera a ajustar ninguna velocidad para que los objetos del juego se ejecutaran más lentos; simplemente lo llamé *Competition Edition*."

Lanzado al año siguiente, *Competition Edition* se convirtió en la versión imprescindible. Pero para entonces, Andrew había creado una tercera variante para probar el aspecto metálico con que quería vestir su próximo proyecto. "Estaba experimentando con un estilo gráfico para *Morpheus*, pero todavía no había terminado el juego sobre el que pensaba colocarlo", reconoce Andrew. "Con lo que decidí construir un conjunto de gráficos con esa nueva apariencia, sustituyendo uno por uno, todos los personajes, en el conjunto de gráficos de *Paradroid*. Funcionó tan bien que se convirtió en mi versión favorita, así que parecía claro que merecía la pena lanzarlo". ▶





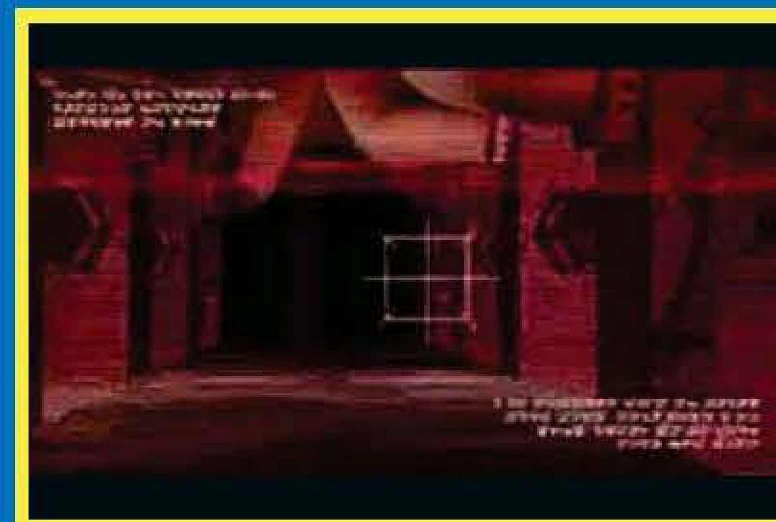
PARADROID (PC ENGINE)

■ La versión para PC Engine de *Paradroid* se terminó de desarrollar, pero nunca vio la luz debido al colapso de Hewson Consultants. Es similar a *Paradroid 90*, pero la versión para consola tiene un juego de transferencia distinto y modo cooperativo para dos jugadores.



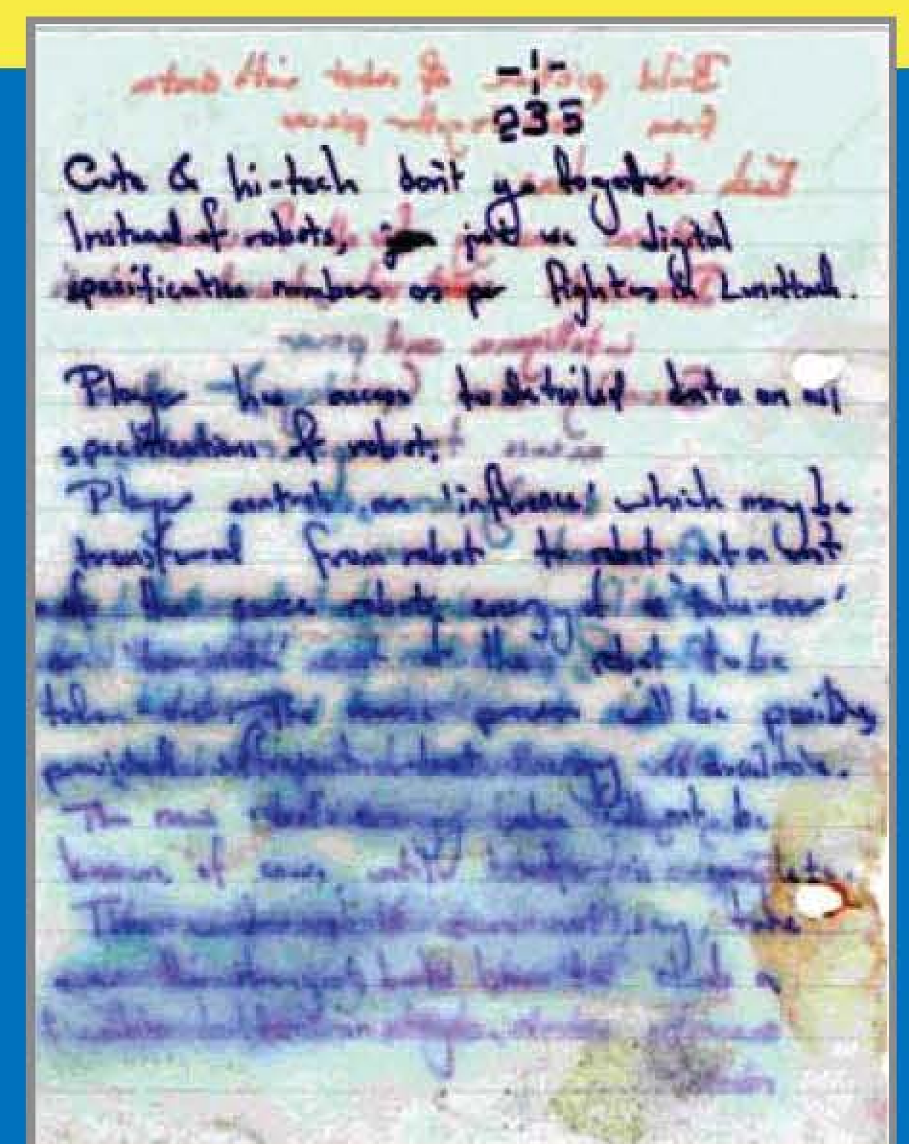
PARADROID (GBA)

■ Sus mecánicas definieron al original, y esta actualización para GBA las replica casi con exactitud. Debes rotar algunos droides hacia izquierda y derecha para que sus láseres disparen en la dirección del movimiento, pero por lo demás se juega de manera prácticamente idéntica.



PARADROID 3

Paradroid 3 iba a ser un título para GBA cuyo desarrollo no se completó; hubo un vídeo promocional que apuntaba maneras de cómo podría haber sido. Además de recuperar el punto de mira del juego original, muestra un pequeño Dispositivo de Influencia con forma de araña que controlaría el jugador.



» El documento de diseño de *Paradroid* se escribió en una tarde.


» [Amiga] Aunque se juega de manera parecido al original, *Paradroid 90* tiene mejor aspecto visual.



» [GBA] Jester Interactive quería que *Paradroid* (GBA) tuviera un aspecto arenoso y sangriento.

EL DESARROLLADOR

JOHN MCMURRAY

NOS HABLA SOBRE SU PARADROID PARA GBA FILTRADO



¿Te gustaba el *Paradroid* original, antes de desarrollar *Paradroid* para GBA?
Para ser justos, tenía a *Paradroid* en mayor estima que a *Uridium*. Creo que era más 'juego'; solo los subjuegos de *Paradroid*, ya eran sencillamente maravillosos. Tomaron inicialmente decisiones estratégicas acertadas, y el juego final resultó simplemente brillante.

¿Qué historia había tras el nuevo aspecto del *Paradroid* de GBA?
Tuvimos ciertas diferencias creativas en el desarrollo de *Paradroid*. Col Rogers era el director de proyecto de Jester Interactive, y creo que yo no le gustaba demasiado. Yo quería que fuera más parecido al original, y él decía que lo que Jester quería era gore.

¿De qué modo afectaron estas decisiones al aspecto del juego?
Había manchas de sangre en el suelo, y los niveles estaban sucios y mugrientos. Jester también nos hizo cambiar el aspecto del primer robot, el Dispositivo de Influencia, al de un extraterrestre que se arrastra por el suelo, lo que creo no es lo que piensas cuando piensas en *Paradroid*. Lo divertido es que si recuerdas el Dispositivo de Influencia, el 001 casi parecían unos ojos; esto le confería algún tipo de extraña personalidad, creo yo, pero Jester quería que pareciera nervioso.

¿Por qué tomó Jester estas decisiones?
Creo que lo estaba dirigiendo hacia lo que ellos pensaban era el mercado juvenil, a diferencia de lo que realmente deberían haber hecho, que era venderlo a los de treinta y tantos. La cosa es que Jester tenía la pasta y nos pagó para hacerlo, así que sobre esto no tengo quejas.

¿En qué otros aspectos se diferenciaba la versión para GBA de *Paradroid*, del original de Andrew Braybrook?
Necesitaba ahorrar memoria porque las naves eran demasiado grandes, creo que había nueve. Así que era demasiado para jugarlo de una vez.

¿Qué hiciste cuando Jester se quedó sin dinero?
Casi terminé *Paradroid* para GBA en Alemania, y ese fue el final de mi carrera en el mundo del videojuego. Empecé a pensar en tener una familia, y descubrí que el otro trabajo que comencé a hacer era bastante interesante. Pero el juego estaba prácticamente terminado, pasó la certificación de Nintendo.

¿Todavía juegas tu versión de *Paradroid* de cuando en cuando?
Ya no lo tengo, porque mi esposa tiró de un enchufe cuando nos mudamos de vuelta a Inglaterra. Estábamos metiendo todo en cajas, desenchufó algo, y de algún modo consiguió freír todos mis discos para copia de seguridad al mismo tiempo.

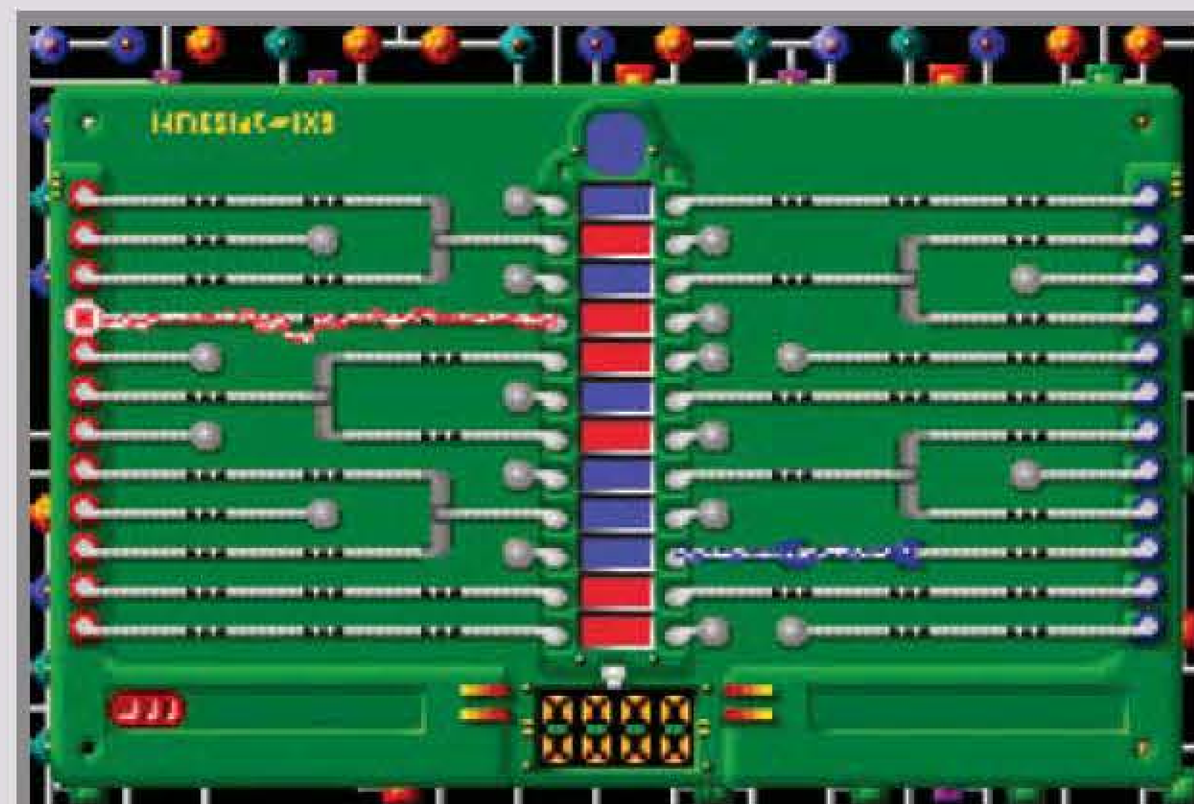
¿Qué nos puedes contar sobre el FPS cancelado, *Paradroid 3*?
Durante algún tiempo, intentamos hacer un *Paradroid* 3D. Creo que tenía un motor 3D; y habría sido posible hacerlo en Game Boy Advance, desde luego. Pero en realidad habríamos estado intentando vender una demo técnica, la consola no fue diseñada para gráficos en 3D.

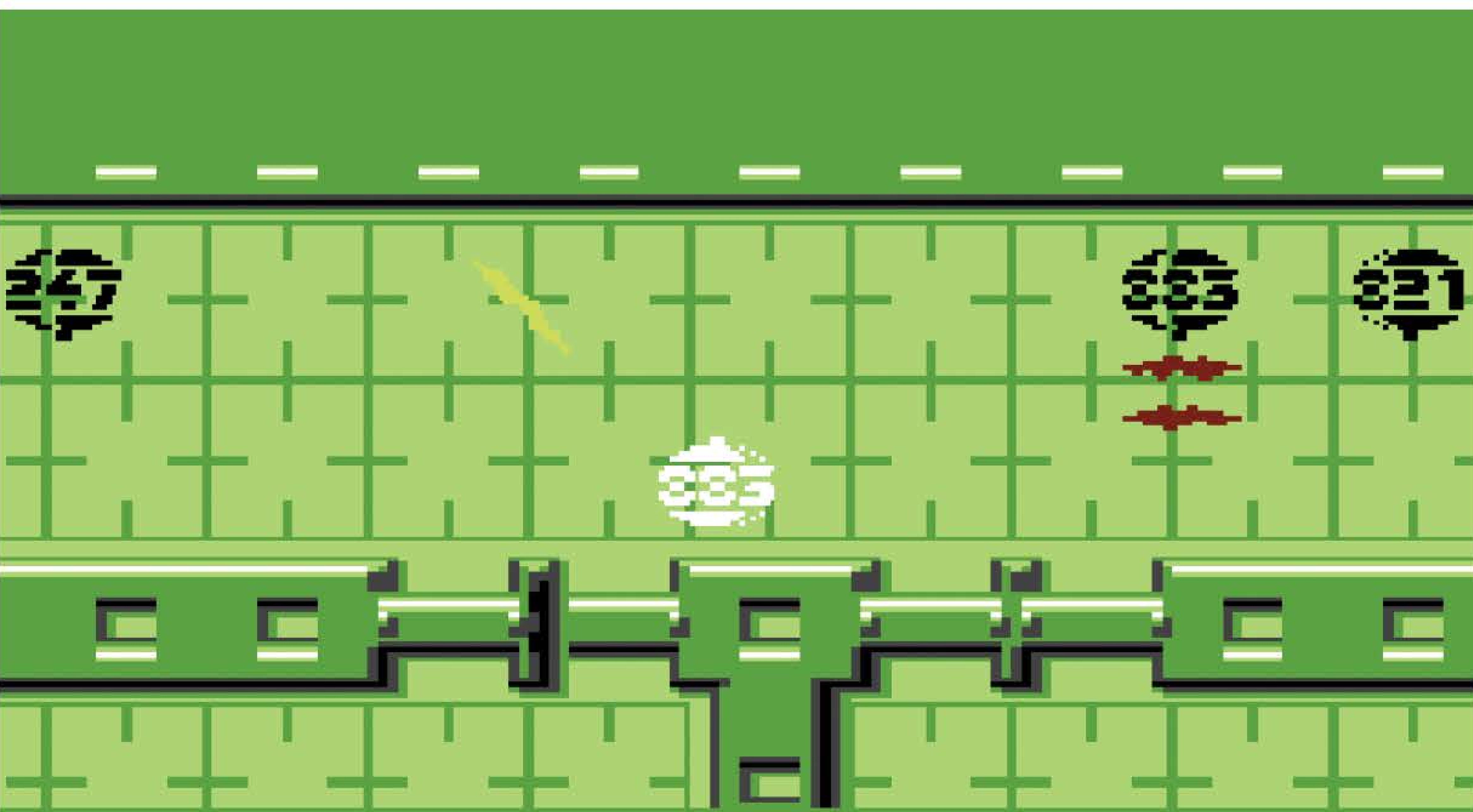


» [C64] Antes de hacer *Morpheus*, Braybrook perfeccionó su concepto visual mejorado con *Heavy Metal Paradroid*.



» [Archimedes] *Paradroid 2000* podría describirse como *Paradroid 90* con mayor resolución, diferente color y efectos alternativos.



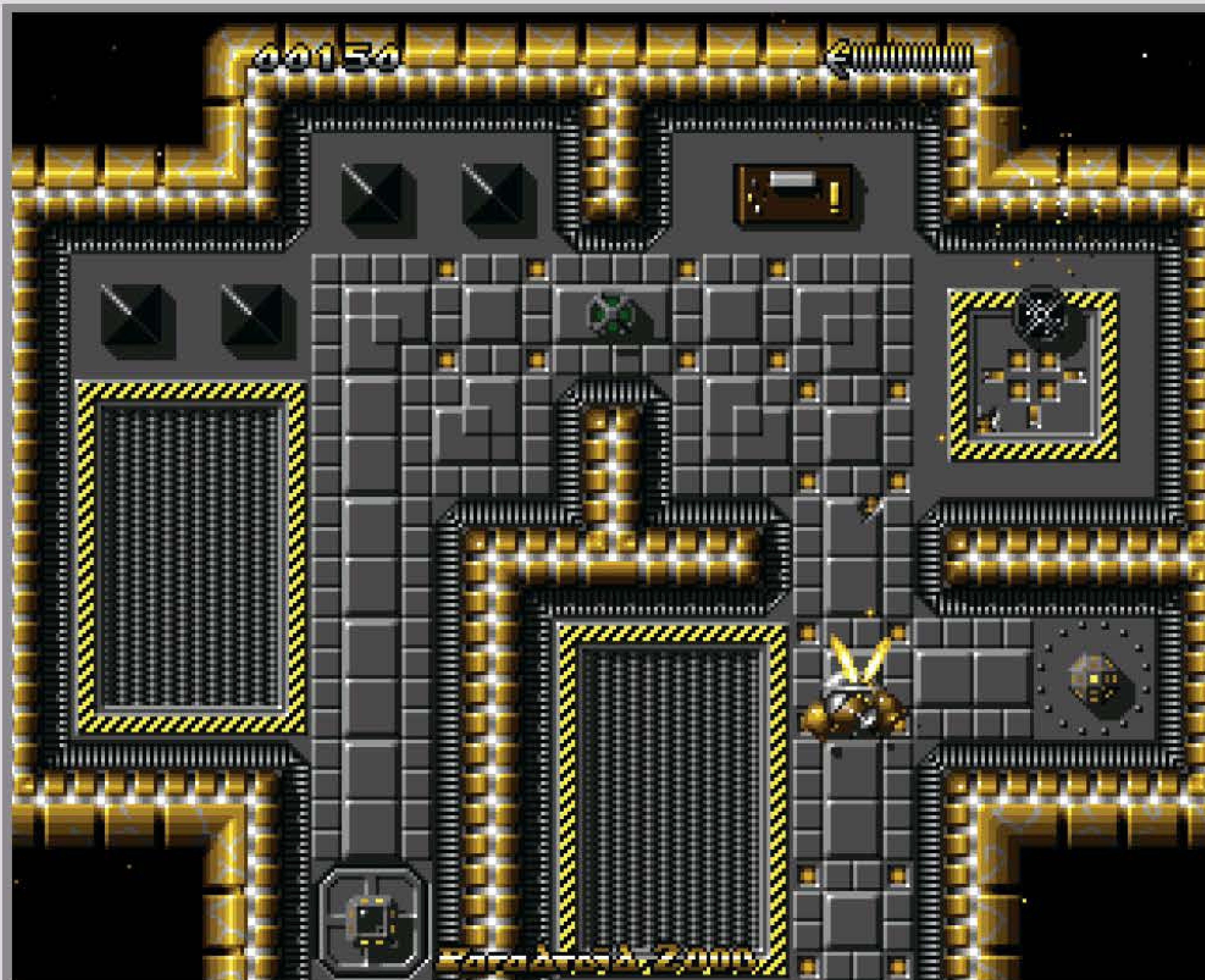


» [C64] *Heavy Metal Paradroid* es, esencialmente, *Competition Edition* con gráficos en relieve, que aportan mayor impresión de profundidad.

> "QUEDÉ BASTANTE IMPRESIONADO CON LOS GRÁFICOS DE FONDO QUE TENÍA ALIEN BREED EN AMIGA, PARADROID EN GBA TIENE ALGO DE ESO"
> **Andrew Braybrook**

Esta iteración rediseñada, *Heavy Metal Paradroid*, llegó a las tiendas dieciocho meses después, momento en el cual Andrew tenía lista una versión 16 bits con desplazamiento vertical de su clásico de 8 bits. "Muchos de los robots en *Paradroid 90* solo disparan sus armas en la dirección que miran, ya que parecería raro que las balas no salieran desde sus armas", argumenta Andrew. "Se me ocurrieron seis nuevos diseños de naves, recreé el original e hice que la IA del juego de transferencia fuera bastante inteligente en comparación con la de *Paradroid*, ya que evaluaba cada posición de tiro, y disparaba conforme a la más correcta".





Acorn Archimedes también recibió su conversión, llamada *Paradroid 2000*, y aunque Andrew no lo consultó, quedó bastante satisfecho con el resultado final. "Los gráficos pintaban idénticos a los de *Paradroid 90*, lo que me hizo pensar que utilizaron el modo de 16 colores en lugar del de 256", reflexiona Andrew. "Daba la sensación que convirtieron todo el código de forma bastante precisa, pero sí noté que no podía ver las sombras en las cajas destruibles".

Aunque se desarrolló en 2002, una versión de *Paradroid* para GBA inédita acaba de filtrarse y ver la luz, lo que ha permitido a Andrew echarle un vistazo: "las naves parecen más espaciosas, quizá el desarrollador redimensionó los bloques", aventura Andrew. "Quedé bastante impresionado con los gráficos de fondo que tenía *Alien Breed* en Amiga, *Paradroid* en GBA tiene algo de eso. No me gustan todos sus gráficos, pero es una mejora técnica de mis limitados gráficos de 8 bits, y probablemente de mis algo más brillantes de dieciséis".





Un proyecto no relacionado, *Paradroid 3*, estaba siendo producido por el mismo editor, Jester Interactive; pero a diferencia de su predecesor, lo desarrollaron para que luciera y se jugara haciendo uso de la perspectiva en primera persona. "Steve y yo visitamos las oficinas de Jester para verla. Era una versión bastante primeriza", recuerda Andrew al concluir en este punto su revisión particular de la serie *Paradroid*, "pero después de haber visto *Quake*, pienso que *Paradroid* podría funcionar en 3D y en perspectiva de primera persona. Aunque en lo que a mí respecta, me preocupa lo difícil que resultaría disparar de forma precisa. ¡Y por supuesto, tendrías que poder darte la vuelta bastante rápido!". ✱



LOS MEJORES 25 JUEGOS DE GAMECUBE

HAN PASADO VEINTE AÑOS DESDE QUE GAMECUBE SE PUSO A LA VENTA EN EUROPA. Y PARA CELEBRARLO, HEMOS ELABORADO UN LISTADO CON LOS QUE BIEN PODRÍAN SER LOS MEJORES VEINTICINCO TÍTULOS DEL SISTEMA.

TEXTO DE NICK THORPE



25 Tales Of Symphonia

■ DESARROLLADOR: **Namco Tales Studio**
■ GÉNERO: **RPG** ■ AÑO: **2003**



■ La gesta de Lloyd para salvar Sylvarant no es un argumento muy original para un RPG, pero el primer *Tales* que llegó a Europa impresionó con sus gráficos cel shading y su fabuloso sistema de batalla.

24 Skies Of Arcadia Legends

■ DESARROLLADOR: **Overworks**
■ GÉNERO: **RPG** ■ AÑO: **2002**



■ El RPG de Sega en el que surcas los cielos ya fue un clásico en Dreamcast, pero esta adaptación a GameCube es la definitiva por su rendimiento técnico mejorado, padecer menos batallas aleatorias y las nuevas misiones secundarias.

23 Pikmin 2

■ DESARROLLADOR: **Nintendo EAD**
■ GÉNERO: **Estrategia** ■ AÑO: **2004**



■ El segundo viaje del Capitán Olimar se basa en el maravilloso original y manda a paseo el límite de tiempo, mejora la IA y presenta los Pikmin blancos y morados, resistentes al veneno y superfuertes respectivamente.

22 Metal Gear Solid: The Twin Snakes

■ DESARROLLADOR **Konami/Silicon Knights**
■ GÉNERO: **Infiltración** ■ AÑO: **2004**



■ Hay quien adora los gráficos mejorados y las nuevas mecánicas de este remake de *Metal Gear Solid*, otros odian sus extravagantes cinemáticas. Una experiencia de infiltración satisfactoria, con todo.

21 Metroid Prime 2: Echoes

■ DESARROLLADOR: **Retro Studios**
■ GÉNERO: **Aventura de acción** ■ AÑO: **2004**



■ El añadido del multijugador resultó sorprendentemente flojo, pero el segundo desarrollo de Retro Studios con Samus conserva muchas virtudes del original, con un nivel de dificultad aún más elevado.





DATO
¿Por qué en tantos ranking de GameCube está *Viewtiful Joe*... pero, en tan pocos su segunda parte?

¡HENSHIN A GO-GO, BABY!

20 VIEWTIFUL JOE

■ DESARROLLADOR: **Capcom Production Studio 4** ■ GÉNERO: **Acción** ■ AÑO: **2004**

Anunciado como parte de una selección de juegos para GameCube que se conocieron como Capcom Cinco, *Viewtiful Joe* es uno de los juegos más elegantes e imaginativos del sistema. Después de que se lleven a Joe y a su chica al mundo de las películas, Joe debe atravesar a mamporros siete escenarios con elementos plataformeros y puzles para completar su misión. Afortunadamente, ¡puede convertirse en un superhéroe para cumplir su cometido! Además de su fabulosa estética cel shading, la temática cinematográfica influirá directamente sobre muchas de las habilidades de Joe, que imitarán efectos de cámara y podrán ser empleadas para modificar el ritmo del combate.

¡ACCIÓN! LOS CINEMATOGRÁFICOS PODERES VFX DE JOE, Y PARA QUÉ LOS USA

Ralentizado



■ La Cámara Lenta es una técnica cinematográfica clásica, y aquí ayuda a que Joe esquive ataques. Pero no solo eso, también puede desviar balas y otros ataques; en tal estado, los enemigos pueden ser dañados masivamente en una carnicería colateral.

Velocidad



■ Si Joe necesita atravesar la pantalla rápidamente, la Máxima Velocidad es la técnica que empleará para conseguirlo. Acelerar las cosas en el combate podría parecer contraproducente, pero los rápidos ataques de Joe provocarán múltiples efectos beneficiosos secundarios.

Zoom



■ Acercar la acción a Joe le confiere un conjunto de llamativos nuevos ataques, todos los cuales causan un enorme daño a los malos. Ráfaga de puñetazos, una devastadora patada giratoria... Todo es posible en Zoom, y todo resulta impresionante.











UNA LUZ EN LA OSCURIDAD

19 FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

■ DESARROLLADOR: **Intelligent Systems** ■ GÉNERO: **RPG** ■ AÑO: **2005**

Al comienzo de la generación, *Fire Emblem* no era conocido fuera de Japón; prácticamente tan solo se sabía de su existencia por *Super Smash Bros Melee*. Sin embargo, en su tierra natal la serie se ha disfrutado mayormente por su combinación de batallas tácticas y narración fantástica. Quienes ya conocían la saga celebraron la oportunidad de jugarla en 3D, un enorme esfuerzo visual y mecánico por parte de Intelligent Systems que en lo narrativo permitió frustrar la invasión de Crimea y devolver el trono a su princesa exiliada. Al tratarse de un lanzamiento realizado al final de la vida útil de la consola, hoy día es un juego difícil y caro de ver.



TELÉFONO, **MI CASA**
18 PIKMIN

■ DESARROLLADOR: **Nintendo EAD** ■ GÉNERO: **Estrategia** ■ AÑO: **2001**

Con muchos juegos para GameCube desarrollados por la propia Nintendo como secuelas de otros antes aparecidos en N64, *Pikmin* fue un nuevo concepto que se sintió como respirar aire fresco. En el papel del Capitán Olimar, tienes 30 días para reconstruir tu nave espacial, y dependes de las extrañas criaturas mencionadas en el título para ayudarte a conseguirlo. La forma en que controlas a varios Pikmin recuerda a los juegos estratégicos de guerra, pero con el toque Nintendo.



UN LUGAR **TRANQUILO**
16 ANIMAL CROSSING



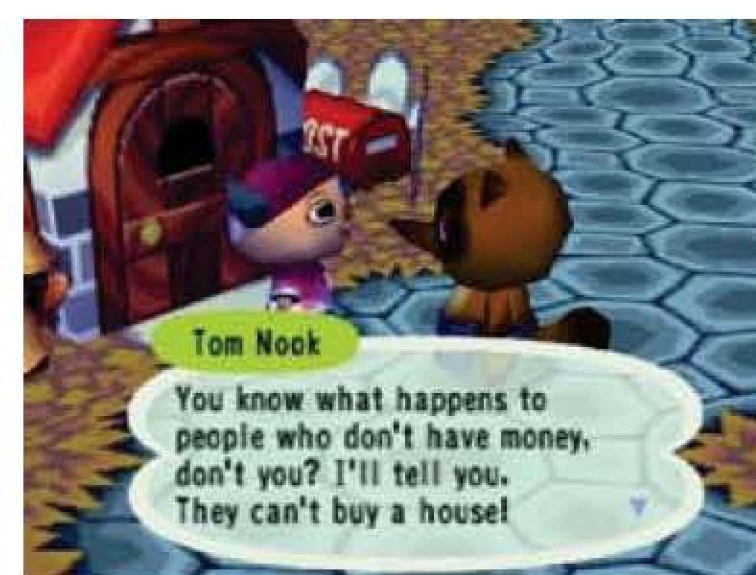
■ DESARROLLADOR: **Nintendo EAD** ■ GÉNERO: **Simulador de Vida** ■ AÑO: **2001**

■ ***Animal Crossing* fue un lanzamiento para N64 únicamente en Japón; esta versión para GameCube es una adaptación mejorada del original.**



■ Aunque fue uno de los primeros títulos japoneses de GameCube, Nintendo no puso a la venta *Animal Crossing* en Europa hasta septiembre de 2004.

■ **La versión americana tuvo funciones e-Reader, pudiéndose así desbloquear juegos de NES. El e-Reader no se comercializó en Europa.**



■ Tom Nook concede hipotecas sin interés ni fecha de pago. Pedimos perdón por cualquier comentario en el que diéramos a entender que es un ladrón.



DATO
Bloody Roar: Primal Fury y *Capcom Vs SNK 2: EO* son otros juegos de lucha al estilo tradicional que bien podrían aparecer en nuestra lista.

■ Cassandra es la hermana pequeña de Sophitia, pero se parece poco a ella en lo esencial: pelea con un estilo similar al de su hermano.

■ Raphael es un noble francés que busca la Soul Edge para bien de su hija adoptiva. Lucha utilizando técnicas de esgrima.

■ Talim fue criada para ser la última sacerdotisa de su aldea, y se siente atraída por la energía de la Soul Edge.

■ Hong Yun-Seong es un admirador de Hwang y, como estudiante de la misma escuela, pelea de manera similar.

NUEVO FORMATO, **CARAS NUEVAS**
17 SOULCALIBUR II

■ DESARROLLADOR: **Project Soul** ■ GÉNERO: **Lucha** ■ AÑO: **2003**

Al igual que su predecesor, *Soulcalibur II* es un magnífico juego de lucha en 3D con armas que muestra algunos de los mejores gráficos vistos en la consola. Se trata de un gran título en cualquier sistema, pero la inclusión de Link en la versión GameCube hizo que muchos aficionados se lanzaran en masa a por ella.

HAY UNA CARTA **PARA TI**
15 BATEN KAITOS: ETERNAL WINGS AND THE LOST OCEAN

■ DESARROLLADOR: **Monolith Soft/Tri-Crescendo**
■ GÉNERO: **RPG** ■ AÑO: **2003**

Parece ser que los juegos de cartas estaban de moda durante la vida de GameCube, pues bastantes títulos de la consola funcionaban con mecánicas de este tipo. En este grupo deberíamos mencionar los sin duda excelentes *Lost Kingdoms* y *Phantasy Star Online Episode III: CARD Revolution*, pero *Baten Kaitos* es indudablemente el mejor de todos ellos.

Guiamos a Kalas, un joven cuyo principal objetivo en la vida es vengar el asesinato de su hermano y su abuelo, que se ve sobrepasado por problemas aún más grandes a los cuales hace frente uniéndose a un grupo que se aventura por lugares extraños y maravillosos, como ciudades de libros ilustrados y localizaciones hechas de dulces. El sistema de batalla es rotundamente convincente, pero es su estilo de juego único lo que realmente lo diferencia de otros juegos de rol de la época, y desde luego de muchos otros en GameCube.





DATO
Baten Kaitos Origins merecería estar en esta lista, pero carece de versión PAL... lo cual le penaliza.



14 Paper Mario: La Puerta Milenaria

■ DESARROLLADOR: **Intelligent Systems**
■ GÉNERO: **RPG** ■ AÑO: **2004**



■ El *Paper Mario* original fue muy apreciado por su estilo artístico único, su historia emocionalmente luminosa y su empleo de elementos activos en las batallas por turnos. Esta secuela conserva aquellas cualidades, y podría decirse que es el título más querido de la serie *Paper Mario*. Posiblemente por eso ahora sea tan caro.

13 The Legend Of Zelda: Twilight Princess

■ DESARROLLADOR: **Nintendo EAD**
■ GÉNERO: **Aventura de acción** ■ AÑO: **2006**



■ La mayoría lo disfrutó en Wii, razón por la cual no ocupa una posición mejor en nuestra clasificación de los mejores. Pero *Twilight Princess* fue un maravilloso canto del cisne para la pequeña caja morada de Nintendo, propiciado sobre todo por su tono más oscuro del mundo *Zelda* que aportó al juego una atmósfera única.

12 Super Monkey Ball

■ DESARROLLADOR: **Amusement Vision**
■ GÉNERO: **Acción** ■ AÑO: **2001**



■ Esta obra maestra de minimalismo lúdico te propone guiar a AiAi y sus amigos a través de diabólicas carreras de obstáculos solo con el joystick analógico. Es igualmente competitivo y cabreante tanto solo como con amigos, y el minijuego Monkey Target añade longevidad multijugador.

¿A QUIÉN VAS A LLAMAR?

11 LUIGI'S MANSION

DATO
Luigi's Mansion es para muchos el mejor juego de GameCube, pero nunca es el primero en listas.

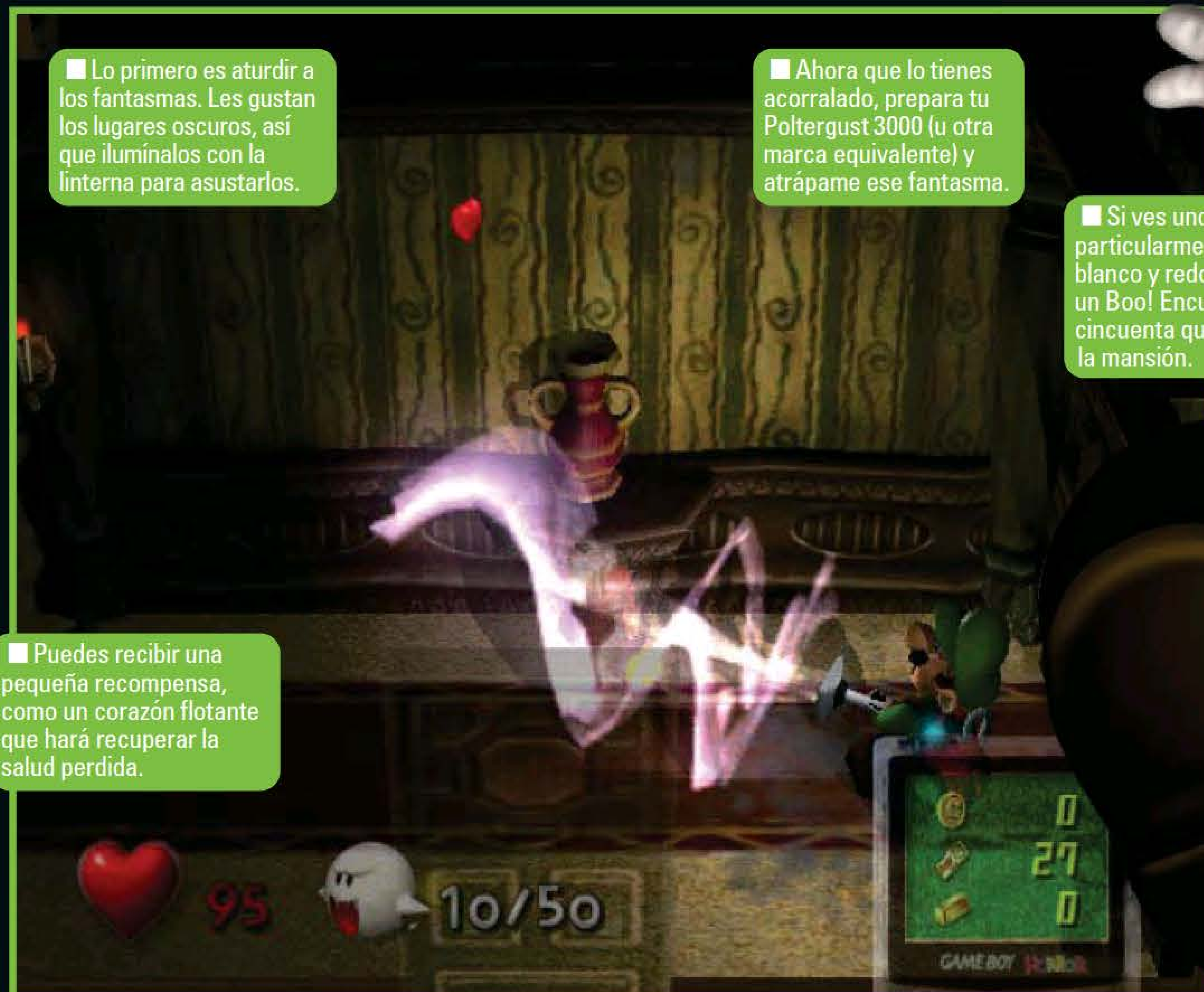
■ DESARROLLADOR: **Nintendo EAD** ■ GÉNERO: **Aventura de acción** ■ AÑO: **2001**

¡Luigi ha ganado una mansión! Con algunas pegas: jamás participó en ningún concurso, está plagada de fantasmas, y Mario ha desaparecido. Rescatarlo implica vagabundear por la casona con una aspiradora, la Poltergust 3000, y aspirar con ella todas las amenazas espectrales. Los jugadores esperaban un título de Mario a la usanza tradicional plataformera en el lanzamiento, pero *Luigi's Mansion* apareció con su estilo de juego inesperado, gráficos geniales y algunos efectos de iluminación impresionantes. Corto pero intenso.



GUÍA PARA CAZAR FANTASMAS

INSTRUCCIONES PASO A PASO PARA EXPULSAR A TODOS LOS ECTOPLASMAS DE TU MANSIÓN

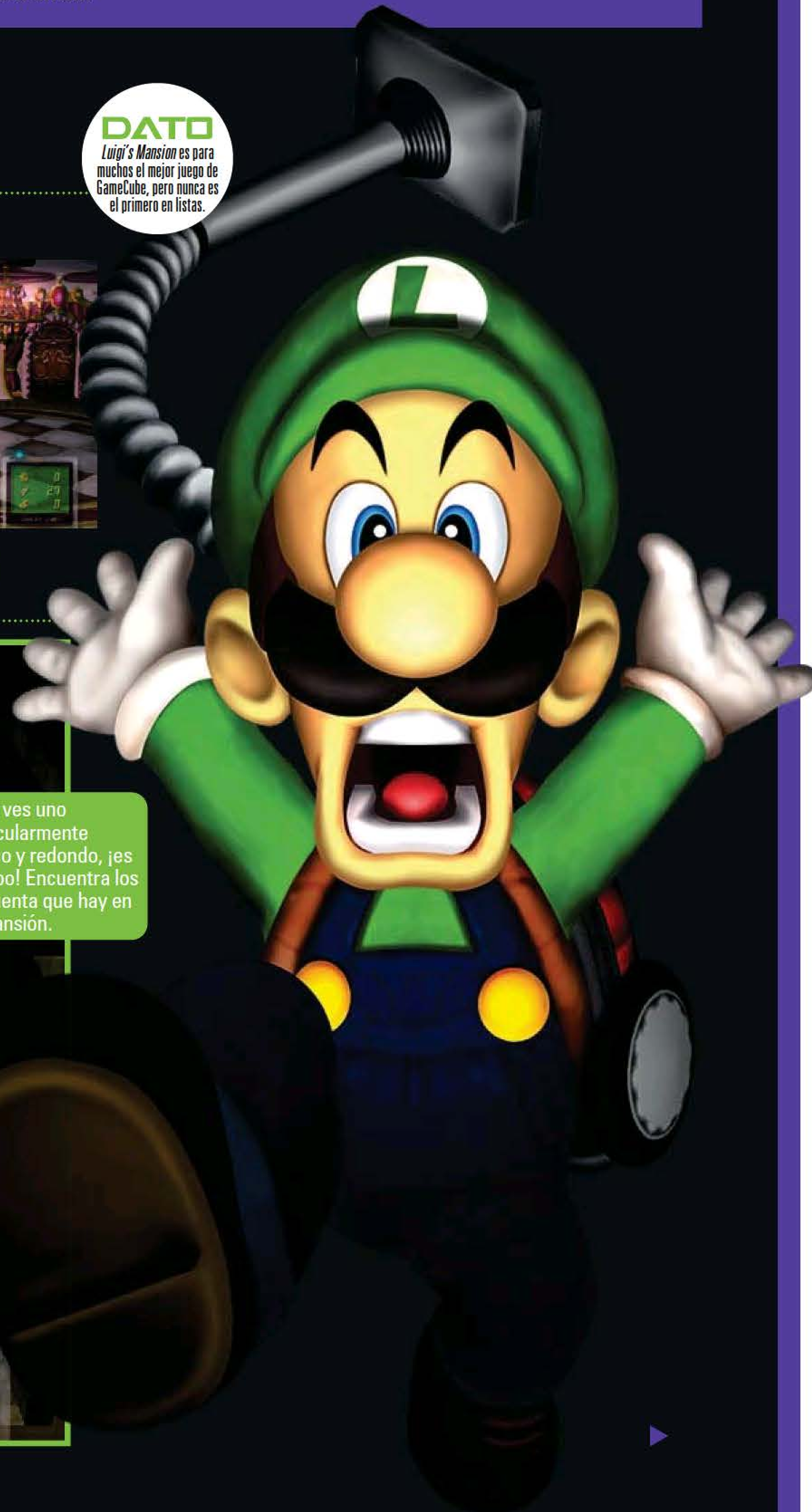


■ Lo primero es aturdir a los fantasmas. Les gustan los lugares oscuros, así que ilumínalos con la linterna para asustarlos.

■ Ahora que lo tienes acorralado, prepara tu Poltergust 3000 (u otra marca equivalente) y atrápame ese fantasma.

■ Si ves uno particularmente blanco y redondo, ¡es un Boo! Encuentra los cincuenta que hay en la mansión.

■ Puedes recibir una pequeña recompensa, como un corazón flotante que hará recuperar la salud perdida.





10 Resident Evil

■DESARROLLADOR: **Capcom Production Studio 4**
■GÉNERO: **Survival horror** ■AÑO: **2002**



■ Rehacer un juego tan querido como *Resident Evil* es complicado, pero Capcom ofreció una clase magistral de cómo hacerlo bien. La fórmula básica se mantuvo intacta, pero todo fue actualizado: gráficos increíbles, sonido mejorado y las nuevas armas defensivas ofrecieron opciones añadidas. Además se incluyeron nuevas secciones y enemigos, asegurando así que nada familiar o cotidiano mitigara lo importante: el miedo.

09 Eternal Darkness: Sanity's Requiem

■DESARROLLADOR: **Silicon Knights**
■GÉNERO: **Aventura de acción** ■AÑO: **2002**



■ Planificado para ser lanzado en N64, este juego de terror presenta un guión en el que varios personajes se ven implicados en las maquinaciones de seres sobrenaturales a través de los siglos. La historia, con clara inspiración Lovecraftiana, está bien contada, y el diseño del juego es sólido como una roca. Y su Sistema de Cordura lo hace memorable; el título empezará a jugar con tus propios miedos, rotura de la cuarta pared incluida.

08 Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader

■DESARROLLADOR: **Factor 5**
■GÉNERO: **Acción** ■AÑO: **2001**



■ El camino que siguió *Rogue Leader* hacia la grandeza fue claro: cogió el mejor diseño de juego en un título *Star Wars*, el de *Rogue Squadron*, y construyó sobre él. Factor 5 hizo un esfuerzo extra: el juego está repleto de grandes momentos peliculeros, exhibidos mediante los gráficos más espectaculares vistos en un título de *Star Wars* hasta ese momento. Pero lo que hace que *Rogue Leader* sea tan fabuloso, es que fue juego de lanzamiento y, sin duda, provocó que muchos se lanzaran a por una GameCube.



ANTIGUOS RIVALES **UNIDOS**

07 F-ZERO GX

■DESARROLLADOR: **Amusement Vision** ■GÉNERO: **Carreras** ■AÑO: **2003**



La decisión de Nintendo de aunar esfuerzo con su eterno rival, Sega, para conseguir revolucionar su icónica franquicia de carreras, hizo arquear mucha cejas de primeras. Pero el resultado levantó pasiones proporcionando un desafío feroz entre sus asombrosos y detallados entornos (eso si te da tiempo a admirarlos, girando furibundo como estarás entre el fragor de velocidad que propone el juego) al ritmo de su rabiosa banda sonora electrónica. Ciertamente, nos encantaría poder ver un nuevo *F-Zero* algún día, pero superar a *GX* es un desafío formidable.





DATO
Dos trabajos de Amusement Vision para GameCube están en nuestra lista. Y sin dudarlo que *Super Monkey Ball 2* debería estar en ella.



SITIOS PARA CORRER

ALGUNOS PAISAJES ESPECTACULARES QUE ATRAVESARÁS A TODA VELOCIDAD



Mute City

■ La localización más icónica de *F-Zero*, bien parece el tipo de metrópolis futurista que podríamos llamar hogar.



Sand Ocean

■ Pocas personas habitan esta zona árida, quizás por sus constantes tornados del desierto, o por los enormes gusanos de arena.



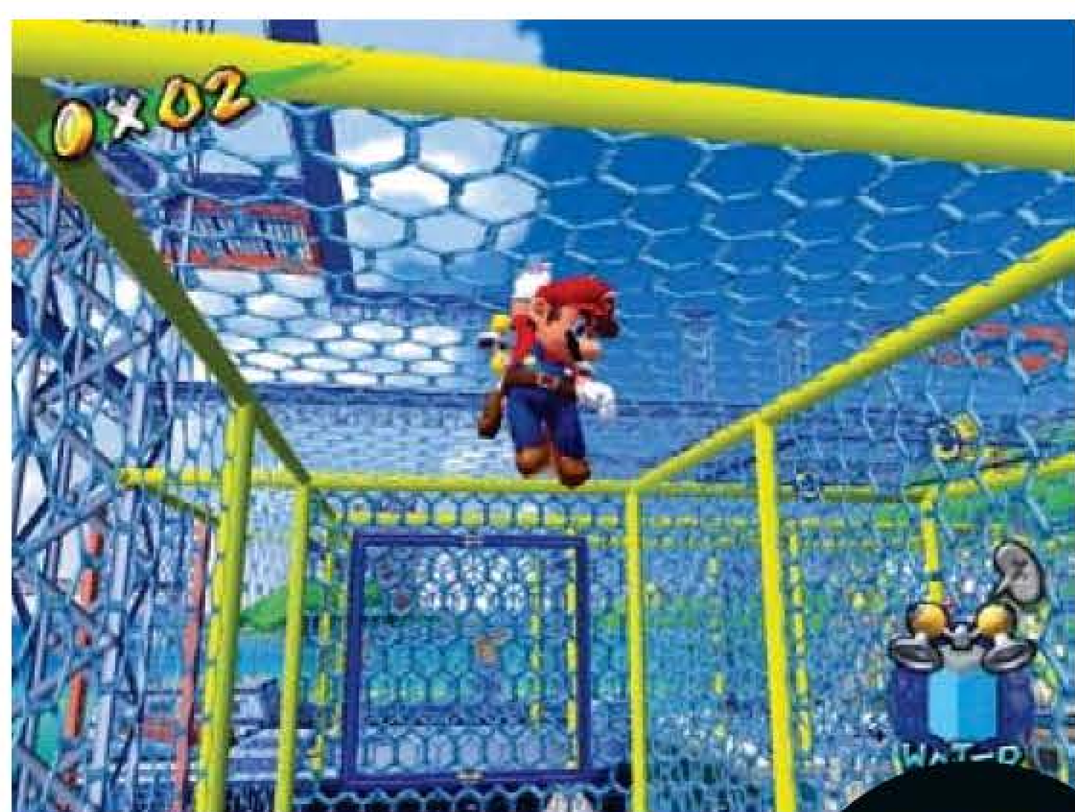
Aeropolis

■ Los saltos enormes son la principal característica de esta pista, que serpentea entre torres infinitas de alta tecnología.



Fire Field

■ Un infernal paisaje de lava y cañerías, en el que únicamente tu vehículo impedirá que la cara se te cubra con ceniza ardiente.



LA ISLA **BONITA**

06 Super Mario Sunshine

■ DESARROLLADOR: **Nintendo EAD**
■ GÉNERO: **Plataformas** ■ AÑO: **2002**

DATO
Todas las listas de 'lo mejor' en un sistema Nintendo terminan encabezadas por juegos de Mario: *Super Mario Bros 3, Super Mario World* y *Super Mario 64*.

■ **Se hace raro que un plataformas de primera línea protagonizado por Mario no llegue a los cinco primeros puestos de nuestro ranking, pero *Super Mario Sunshine* es un caso extraño.** El juego tira mucho de la fórmula *Super Mario 64*, pero con escenarios más amplios. Luego está la nueva máquina acuática que permite disparar agua, flotar y elevarse por los aires. Esa es tanto la fortaleza, como la debilidad del juego: basarse en uno de los mejores juegos de plataformas de la historia. Y pocos pueden igualarlo, bien en diseño de niveles o estructura de objetivos. Los usuarios esperaban más innovación, e inusuales asperezas técnicas perjudicaron la experiencia. Aún así, un juego de Mario algo peor que el resto es mejor que la gran mayoría de juegos.



EL FIESTÓN DE **GAMECUBE**

05 SUPER SMASH BROS MELEE

■ DESARROLLADOR: **HAL Laboratory** ■ GÉNERO: **Lucha** ■ AÑO: **2001**

■ **El juego de GameCube más vendido de todos los tiempos no alcanza el primer lugar, pero su posición alta no sorprende.** *Super Smash Bros Melee* no solo añadió enorme cantidad de contenido sobre su predecesor de N64, además redefinió la lucha con un estilo más rápido e intensivo en habilidades; uno que cautivó a sus legiones de fans y aseguró que la competitiva escena del juego haya sobrevivido mucho más tiempo que la de algunos de sus sucesores. En todo caso es una fiesta, no hay que tomárselo muy en serio.



BOFETONES A LA GLORIA

DATOS CURIOSOS SOBRE LA COMPETITIVA ESCENA DE SUPER SMASH BROS MELEE SCENE

■ Hungrybox, jugador argentino profesional de *Melee*, estima que ha ganado más de 384 000 $ durante quince años compitiendo.

■ Aún con la incesante popularidad de *Super Smash Bros Melee*, el juego no apareció en la Evolution Championship Series hasta 2007.



■ La gran mayoría de escenarios están prohibidos en los torneos, y solo cinco son elecciones iniciales legales, más otra también legal como contraselección.



■ El jugador profesional de *Melee*, Armada, abandonó la Dreamhack de Austin en 2017 porque un mando no funcionaba como él quería.

CÓMO MARIO KART DUPLICÓ LA DIVERSIÓN EN GAMECUBE

04 MARIO KART: DOUBLE DASH!!

■ DESARROLLADOR: **Nintendo EAD Tokyo**
■ GÉNERO: **Carreras** ■ AÑO: **2003**





■ **Cada kart tiene dos conductores, es decir: dos objetos, mayor profundidad táctica para el combate.**

■ Personajes y vehículos ahora se eligen por separado, según la categoría de peso en tu equipo de conducción.

■ **Algunas de sus nuevas pistas, como DK Mountain y Baby Park, se cuentan entre las más populares de la serie.**

■ Vuelve el Modo Batalla, con los nuevos y fabulosos modos Batalla de Globos, Asalto al Sol y Bob-Ombardeo.

■ **El modo LAN permite conectar en red hasta ocho GameCubes para un adecuado caos multijugador.** ▶



FACT
Mario Kart es un favorito permanente en todas las plataformas: en cada lista de 'los mejores', un título de la serie se sitúa entre los cinco primeros puestos.



LO VES, LO ESCANEAS, **LO DISPARAS**

03 METROID PRIME

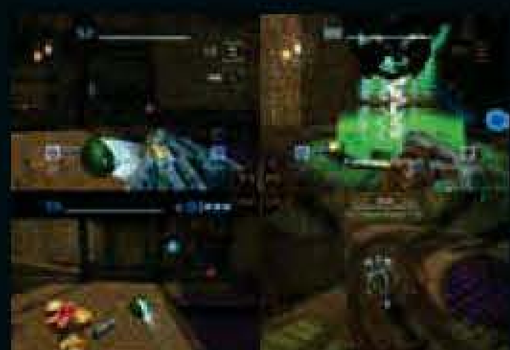
■ DESARROLLADOR: **Retro Studios** ■ GÉNERO: **Aventura de acción** ■ AÑO: **2002**

■ *Metroid* siempre vendió mejor en Estados Unidos que en Japón, por lo que tenía mucho sentido que Retro Studios, desarrolladora afincada en Texas, se hiciera cargo de la serie para su primera incursión en territorio tridimensional. Tras un arranque creativo complicado que tuvieron que replantear por completo, terminaron dando con la clave 3D que transportaba indudablemente el genoma *Metroid*: en lugar de ser un rotundo pegatiros, el título es una aventura en primera persona en la que explorar y escanear el entorno está a la orden del día. El combate esta ahí, claro; simplemente, no se destaca demasiado más allá de las épicas batallas contra los jefes.



MUCHO POR EXPLORAR

LAS AVENTURAS DE SAMUS ARAN POSTERIORES A METROID PRIME



METROID PRIME 2: ECHOES

■ También en la lista aunque en peor posición (que no mala), esta secuela planta a Samus batallando contra los Ing y un misterioso imitador conocido como Dark Samus.



METROID PRIME: HUNTERS

■ Con la pantalla táctil de la DS actuando como ratón de forma efectiva, esta salida de tono portátil se sintió libre para centrarse más en el combate que en otra cosa.



METROID PRIME 3: CORRUPTION

■ Samus se trasladó a la Wii, ganando así un nuevo método de apuntado: el wiimote. Este título se recopiló más adelante en *Metroid Prime Trilogy*.



METROID PRIME: FEDERATION FORCE

■ Un viejo marine sustituye a la propia Samus. Nos quedamos cortos si solo decimos que el cambio de enfoque no fue bien recibido por los fans.

DATO

Tiende a valorarse más en los ranking (y en general) las segundas partes, en el sentido que completan y amplían la primera; no es el caso, *Metroid Prime 2: Echoes* fue criticado por su repetición de la fórmula ambiental, su mayor dificultad y su duración excesiva.



DATO

Resident Evil 4 tiende a estar mucho, mucho mejor valorado que los otros cinco *Resident Evil* lanzados para GameCube.



A TIROS **CON EL MIEDO**

02 RESIDENT EVIL 4

■ DESARROLLADOR: **Capcom Production Studio 4** ■ GÉNERO: **Survival horror** ■ AÑO: **2005**

■ Parece que los mejores juegos de la serie *Resident Evil* son aquellos que sufrieron desarrollos complicados. Gran parte de *Resident Evil 2* fue descartado y reestructurado, y Capcom pasó mucho tiempo decidiendo cómo debería ser *Resident Evil 4*; incluso distribuyó dos tráileres diferentes de dos versiones del juego distintas que no se parecían en nada al producto final. Afortunadamente, el resultado de tanta zozobra creativa fue una entrega revolucionaria de la serie.

Resident Evil 4 sigue a Leon S Kennedy en su camino por la España rural, para cumplir su misión de rescatar a Ashley Graham, la hija secuestrada del presidente estadounidense. Leon es recibido de manera auténticamente hostil por los lugareños, víctimas de la secta Los Iluminados, lo cual automáticamente convierte a *Resident Evil 4* en un pegatiros de acción en tercera persona (con escasez de munición y necesario toque survival, sí) y sus controles de combate mejorado. El miedo sigue presente, sobre todo cuando te encuentras rodeado de enemigos; estos no se quedan parados a recibir balazos, esquivan tus proyectiles y trabajan juntos para cazarte. Añade a todo esto emocionantes peleas con jefes, dramáticas secuencias QTE y gráficos que llevaron a GameCube a su límite, y tienes un juego que bien merece el puesto que en esta lista ostenta.







RUMBO A LA **AVENTURA**

01 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

■ DESARROLLADOR: **Nintendo EAD** ■ GÉNERO: **Aventura de acción** ■ AÑO: **2003**

Tras establecer las plantillas 3D para muchos títulos clave en N64, Nintendo utilizó las secuelas de GameCube para refinar y mejorar aquellas, lo cual puede apercibirse de manera muy clara en títulos como *Mario Kart: Double Dash!!* y *Super Mario Sunshine*. Al mismo tiempo, para tratarse de una empresa famosa por ser extremadamente conservadora, es indudable que asumió riesgos en la época de GameCube. Lanzó la consola sin un juego de Mario, entregó a desarrolladores fuera de la casa la llave para reestructurar a su antojo las franquicias más preciadas, y permitió cambios drásticos en las mecánicas de series como *Metroid* y *Star Fox*.

Es lógico considerar *The Legend Of Zelda: The Wind Waker* el mejor juego de GameCube, ya que ejemplifica tanto la audacia como el conservadurismo de Nintendo entonces. El estilo visual cel shading fue una elección atrevida e inesperada, y fue recibida con odios y pasiones. Para algunos, fue una señal de que Nintendo había perdido contacto con una era que pedía títulos más oscuros y agresivos para las masas. Décadas después, se hace complicado ver por qué tanto alboroto, si indudablemente el juego se ve y percibe magnífico. Todo, desde las expresiones faciales de Link hasta las explosiones, lucen un encantador toque artístico, y el empleo mínimo de texturas ha permitido que el juego envejezca con gracia. Y aún se ve mejor en su remasterización HD en Wii U.

DATO
Está claro que el nombre *Zelda* pesa más que *Resident Evil* para muchos, si no, quizás, el ganador sería otro.

Además, bajo la nueva apariencia, este era el mismo *Zelda* tridimensional que los jugadores habían llegado a amar. Eliminado el bucle temporal infinito de *Majora's Mask*, *The Wind Waker* es un *Zelda* 3D más tradicional, con el ADN de *Ocarina Of Time* implantado hasta la médula mecánica. En todo, desde los controles de Link hasta el diseño de las mazmorras. La principal nueva adición al juego, navegar alrededor del mundo e intervenir en batallas navales es muy emocionante al principio, y aunque quizás hay un poco de navegación de más, eso se olvida ante un rompecabezas complicado o se perdona cuando la música reacciona a los golpes de tu espada. Conseguir un sucesor fiel de uno de los mejores juegos jamás creados nunca es algo malo, y eso es en esencia *The Wind Waker*, que asegura una fantástica experiencia de principio a fin.



EL LEGADO DEL LINK DIBU

EL ESTILO CEL SHADING DE ESTE JUEGO DE LA SAGA ZELDA, NO FUE EXCLUSIVO DE ESTE JUEGO DE LA SAGA ZELDA



THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES
■ Se juega un poco como *A Link To The Past*, pero con el Link más moderno uniendo fuerzas consigo mismo, consigo mismo y consigo mismo en una rara escapada multijugador. Se supone sería escaparate para mostrar el cable de enlace entre GameCube y Game Boy Advance.



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
■ Link encuentra un sombrero que le permite encogerse a tamaño diminuto en un juego entre *Skyward Sword* y *Four Swords*. Su estilo visual se basa claramente en *The Wind Waker*, iniciando un legado de juegos portátiles que adoptaron aspecto de dibujos animados.



THE LEGEND OF ZELDA: THE PHANTOM HOURGLASS
■ Una secuela directa de *The Wind Waker*, como probablemente adivinarás al observar la carátula que muestra a Link navegando una vez más a través del océano. Este juego de DS hace uso óptimo de la tecnología cel shading aún con su hardware limitado.



THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS
■ Este juego todavía sucede durante la línea temporal de *The Wind Waker*, pero un siglo después de aquellos acontecimientos. Puesto que es otro juego de DS, el estilo de dibujos animados se muestra muy similar a como lo hace *The Phantom Hourglass*.



THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES
■ El juego más reciente en mostrar a nuestro aventurero en su versión visual más dibu fue este lanzamiento para 3DS, otra incursión multijugador de la serie *Zelda*. Cada Link tiene un color de pelo que combina con su ropa, pero la versión estándar con pelo rubio no se muestra aquí.



Recreativas que nunca se adaptaron a sistemas domésticos

CARNE DE SALÓN

2 SPICY

DESARROLLADOR: **SEGA** AÑO: **2007** GÉNERO: **PISTOLA DE LUZ**

Siempre ha sido divertido colaborar con un colega para enfrentarse a terroristas, zombis o criminales comunes en juegos de pistola de luz, pero la oportunidad de abatir a tus propios amigos es considerablemente más rara. *2 Spicy* (o *Too Spicy*) te permite elegir entre seis personajes, cada uno de ellos con un arma de fuego única y distintos atributos; por ejemplo, Ming Hua es rápida y sus dos pistolas contienen mucha munición, pero su resistencia es baja. Laurence, por su parte, tiene mayor capacidad defensiva y de ataque, pero es lento y debe cargar su escopeta frecuentemente. En cualquier caso cuando hayas elegido personaje, puedes enfrentarte a un jugador humano o al Modo Historia, una sucesión de misiones en solitario contra oponentes controlados por la CPU.

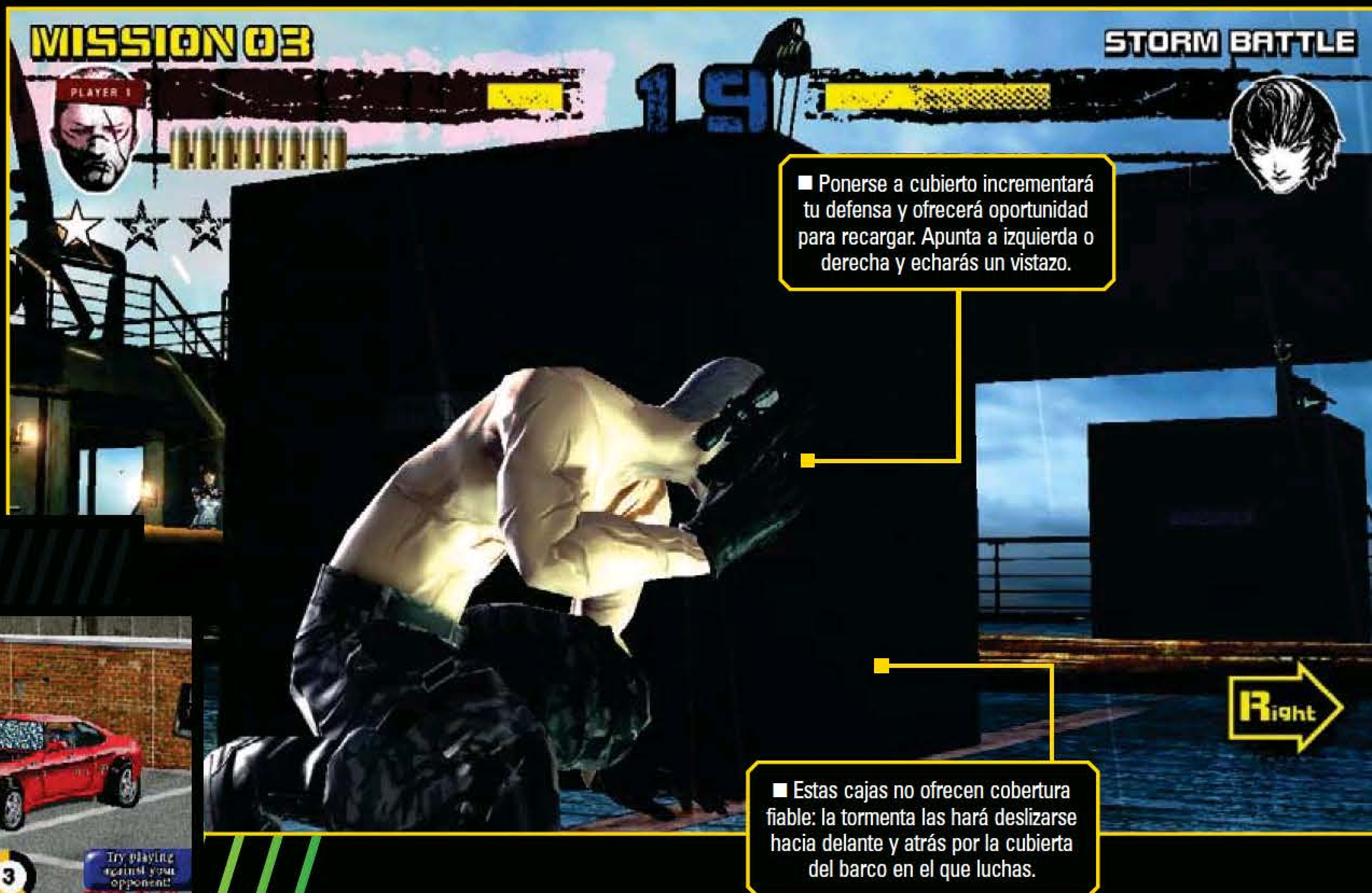
Dos pedales te permiten correr de izquierda a derecha, lo que te posibilita tanto encontrar el mejor lugar y momento para apuntar a tus adversarios, como buscar cobertura que te proteja del fuego enemigo. Ojo, tu cobertura puede ser destruida. Esta no será la única razón por la que correrás de manera constante; fijar la mira del arma sobre tu oponente el tiempo suficiente te permitirá encuadrar tu mirada de forma más precisa sobre este, lo que implicará disparos más certeros y potentes. Si es tu adversario quien fija su mirada sobre ti, la pantalla parpadeará con un borde rojo para que realices una acción evasiva.

2 Spicy nunca tuvo posibilidad de ser convertido a consolas domésticas: se lanzó en la época del nacimiento y popularidad de las pantallas planas, lo que imposibilitaba el uso de pistolas de luz. El fatal destino del juego quedó escrito cuando fracasó en los salones arcade, ya que el mueble de la recreativa era costoso, y de todos modos en tu hogar no podrías jugar con el sistema de pedales. Un título brillante e inusual.



■ La mira ampliada y la cámara de primer plano muestran que has encuadrado al enemigo. Apunta a la cabeza, y victoria asegurada.

■ En las esquinas inferiores verás opciones de movimiento: amarillo, vía libre. Rojo, sin salida. Puedes correr, saltar y esquivar cuando te mueves.



■ Ponerse a cubierto incrementará tu defensa y ofrecerá oportunidad para recargar. Apunta a izquierda o derecha y echarás un vistazo.

■ Estas cajas no ofrecen cobertura fiable: la tormenta las hará deslizarse hacia delante y atrás por la cubierta del barco en el que luchas.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

POINT BLANK

1994

■ **Nunca ha existido otro juego como *2 Spicy*, y menos aún uno convertido a formato doméstico. El clásico de Namco *Point Blank* es una experiencia totalmente diferente, pero al menos te permite ejercitar tu puntería competitiva en PlayStation.**



POLYGONET COMMANDERS

DESARROLLADOR: **KONAMI** AÑO: **1993** GÉNERO: **SIMULADOR DE COMBATE**

El Objetivo de Konami con este juego era, claramente, epatar con los gráficos en 3D, porque el juego es tan simplón como parece: conduciendo un tanque mediante control de doble palanca, intentas reventar a tus enemigos a través de ocho arenas diminutas y sencillotas. La mejor manera de disfrutar el juego, o intentarlo, es vía multijugador con muebles arcade conectados; intentar divertirte, siquiera entretenerte, destruyendo drones superagresivos controlados por la máquina, dentro de un reducidísimo límite de tiempo en el modo de un jugador... como que no.

Desafortunadamente, la placa de Konami que corre *Polygonet* ni fue muy buena, ni muy famosa; ahí, Sega y Namco llevaban sin duda la voz cantante en los salones recreativos. El resultado fue que este juego terminó atrapado en un limbo lúdico, incapaz de impresionar a las consolas de 32 bits e imposible de funcionar en las de dieciséis.



» [Arcade] Aquel muro lejano, corresponde al borde del decorado del paso elevado.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

TANK! TANK! TANK!

2009

No esperábamos que este sucesor espiritual de *Tokyo Wars* fuera versionado a consola, así que imaginad nuestra sorpresa cuando llegó a Wii U en 2012. Por ello, es caro. Prepara 50 € si quieres hacerte con él.



ORBS

DESARROLLADOR: **AMERICAN SAMMY** AÑO: **1994** GÉNERO: **PUZLES**

Si te apetece convertir tu cerebro en papilla, este juego de puzles realizará tal labor de forma magistral. Tu objetivo es colocar unos orbes del modo indicado a la derecha de la pantalla, dentro de un cierto margen de movimientos. La complicación viene con que solo puedes moverlos deslizando toda una fila o columna, lo que provocará que muevas también lo que no quieras mover. Si te quedan movimientos por hacer tras resolver un rompecabezas, puedes emplearlos en la siguiente fase. Dada la naturaleza retadora y adictiva de este juego, es una pena que nunca recibiera conversión doméstica; de hecho, seguro que *Orbs* habría funcionado divinamente en Game Boy o Game Gear. Mejor jugado en consola y sin límite de tiempo, desde luego, que con la presión de hacerlo con un contador temporal descendente en un salón recreativo.





ALTERNATIVA CONVERTIDA

LOCO-MOTION

1988

El puzle deslizante de Konami apareció en Intellivision y Tomy Tutor, además de en MSX con el nombre *Crazy Train*. Micronet consiguió la licencia años más tarde y lo actualizó para Mega Drive (el pantallazo corresponde a esta versión) y Game Gear titulándolo *Junction*.



AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

PLAY GIRLS 2

DESARROLLADOR: **HOT-B** AÑO: **1993** GÉNERO: **MATAMARCIANOS**

Qué necesidad, la existencia de esos títulos en los que poco a poco vas descubriendo la imagen de una mujer en cueros, o según juegas se va quedando sin ropa. El sexo vende, tristemente, pero... qué recurso tan inapropiado. Es más: piensa que todo el mundo puede ver quién juega a esos títulos en un entorno arcade.

Otra cosa igualmente inadecuada sería disfrazar tanta execrabilidad como matamarcianos de dudosa calidad, algo tipo *Galaga* pero con lamentable detección de colisiones, enemigos imbéciles que se quedan quietos esperando a recibir un balazo, y todo ello rodeado de una repulsiva ambientación de sexo fácil. Pues eso exactamente hizo Hot-B con *Play Girls 2*. Insistimos: siendo el juego en sí tan espantoso como es, déjalo correr. Aunque seas de esos, suspiro, que encuentras excitante su entorno gráfico.





» [Arcade] ¿Humo púrpura? No, ¡un supervillano quiere sabotear nuestro asqueroso juego!

LA HISTORIA DE SONIC ORIGINS

ALGUNOS DESARROLLADORES DE SONIC MANIA PROBARON ANTES SUS HABILIDADES REMASTERIZANDO LOS TÍTULOS CLÁSICOS QUE PROTAGONIZÓ EL ERIZO AZUL. POR FIN RECOPILADOS Y MEJORADOS, INCLUYENDO UNA NUEVA ADAPTACIÓN DE SONIC 3 & KNUCKLES, SIMON THOMLEY EXPLICA CÓMO REALIZARON LA ANTOLOGÍA DE SONIC DEFINITIVA

TEXTO DE NICK THORPE

Sega es de esas compañías que habitualmente realiza un trabajo maravilloso cuando se trata de traer juegos antiguos a la época actual. Esto tiene un irónico efecto derivado: otras compañías reciben elogios por recuperar títulos que llevan décadas sin disponibilidad oficial, pero es tan sencillo acceder a los juegos de Mega Drive hoy día que Sega ha recibido duras críticas por la frecuencia con que los publica. De hecho, estamos seguros de que muchos de vosotros os preguntaréis a qué viene tanto entusiasmo por esta nueva recopilación de títulos Sonic, si seguramente tendréis ya una copia de *Sonic Jam* o *Sonic Mega Collection* en vuestra estantería.

¿Qué ofrece *Sonic Origins*, pues, que no tenga ya alguna otra compilación de Sonic? La respuesta es... bastante. Para empezar, ninguno de los títulos está emulado; en lugar de eso, se ha realizado una conversión utilizando el Retro Engine, el motor creado por el admirador de Sonic y conocido en la comunidad como The Taxman, Christian Whitehead. ¿Y qué tan importante es esto?, preguntamos a Simon Thomley, más conocido como Stealth, autor de proyectos tan importantes como la utilidad para edición de niveles SonED o el mod Knuckles en *Sonic 1* , además de ser el líder del equipo de modificadores *Sonic Megamix*. Actualmente Simon está al frente de Headcannon Games; fue programador en algunos de los proyectos de remasterización anteriores, en *Sonic Mania* y ahora en *Sonic Origins*.

"Un buen emulador realiza el trabajo que no hace una mala conversión, pero si se tiene acceso a personas con el talento y la motivación adecuados, es posible que puedan crear algo muy fiel al original", nos cuenta Simon. "Una versión creada para hardware moderno, también puede proporcionar un código transportable y más fácil de mantener, lo que puede hacer más sencillo añadir funciones que no existían, o que eran imposibles en la plataforma original". Los fans más acérrimos conocerán bien el poder del motor debido a su utilización en las remasterizaciones para móviles de *Sonic CD*, *Sonic The Hedgehog* y *Sonic 2*, las cuales ofrecieron compatibilidad con pantalla en formato panorámico 16:9 en los tres juegos, nuevos personajes y movimientos, e incluso rendimiento mejorado y nuevas fases. Si bien aquella conversión de *Sonic CD* aterrizó en plataformas más tradicionales, esta es la primera vez que los otros dos están disponibles tanto en consolas, como en PC. *Sonic Origins* ofrece versiones actualizadas de esas remasterizaciones, que ahora incorporan el movimiento Drop Dash de *Sonic Mania* y un nuevo Modo Espejo, así como el Modo Aniversario, el cual proporciona a los jugadores vidas infinitas y la posibilidad de recoger monedas; estas pueden ser utilizadas para desbloquear contenido del museo y volver a intentar superar niveles especiales.

Sonic Origins también incluye una nueva remasterización de *Sonic 3 & Knuckles*, posiblemente el mejor añadido de todos: esta recopilación acoge la primera reedición del juego desde 2011. Muchos aventuran que este hecho tan incomprensible viene dado por problemas legales surgidos por la inclusión de música escrita por compositores asociados a Michael Jackson en *Sonic 3*. Cuestiones aún sin explicación al margen de lo lúdico, los aficionados estarán encantados de ver el regreso del que, quizá, es el mejor juego de Sonic. ▶



» [PC] *Sonic 3 & Knuckles* está de vuelta, y estrenando formato de pantalla panorámico.



» [PC] También disponibles modos adicionales como Desafío Total y Esferas Azules.





» [PC] Nótese que la clásica vida extra ha sido sustituida en el monitor por una moneda.



» [PC] Si prefieres vidas limitadas y formato de pantalla en 4:3, el Modo Clásico está ahí para ti.



» [PC] Todos los juegos emplean el hardware moderno para lograr 60 fps y guardado de partida.



» Simon Thomley, desarrollador indie de juegos, Headcannon.



» [iOS] El formato 16:9 inevitablemente trae consigo sutiles cambios en algunas mecánicas.



» [iOS] Los lectores que conozcan el primer juego al dedillo, sabrán qué zona es nueva.


AHI ENCUENTRAS EL ENLACE
https://bit.ly/byneonss
Ó escanea el código QR:

SONIC THE HEDGEHOG

EL PRIMER TÍTULO PROTAGONIZADO POR EL ERIZO AZUL FUE UN SUPERVENTAS, PERO ESO NO QUITA QUE LE VENGA BIEN UN POCO DE CHAPA Y PINTURA. ASÍ SE AFRONTARON LOS INEVITABLES ERRORES DE NOVATO EXISTENTES EN LA PRIMERA ENTREGA

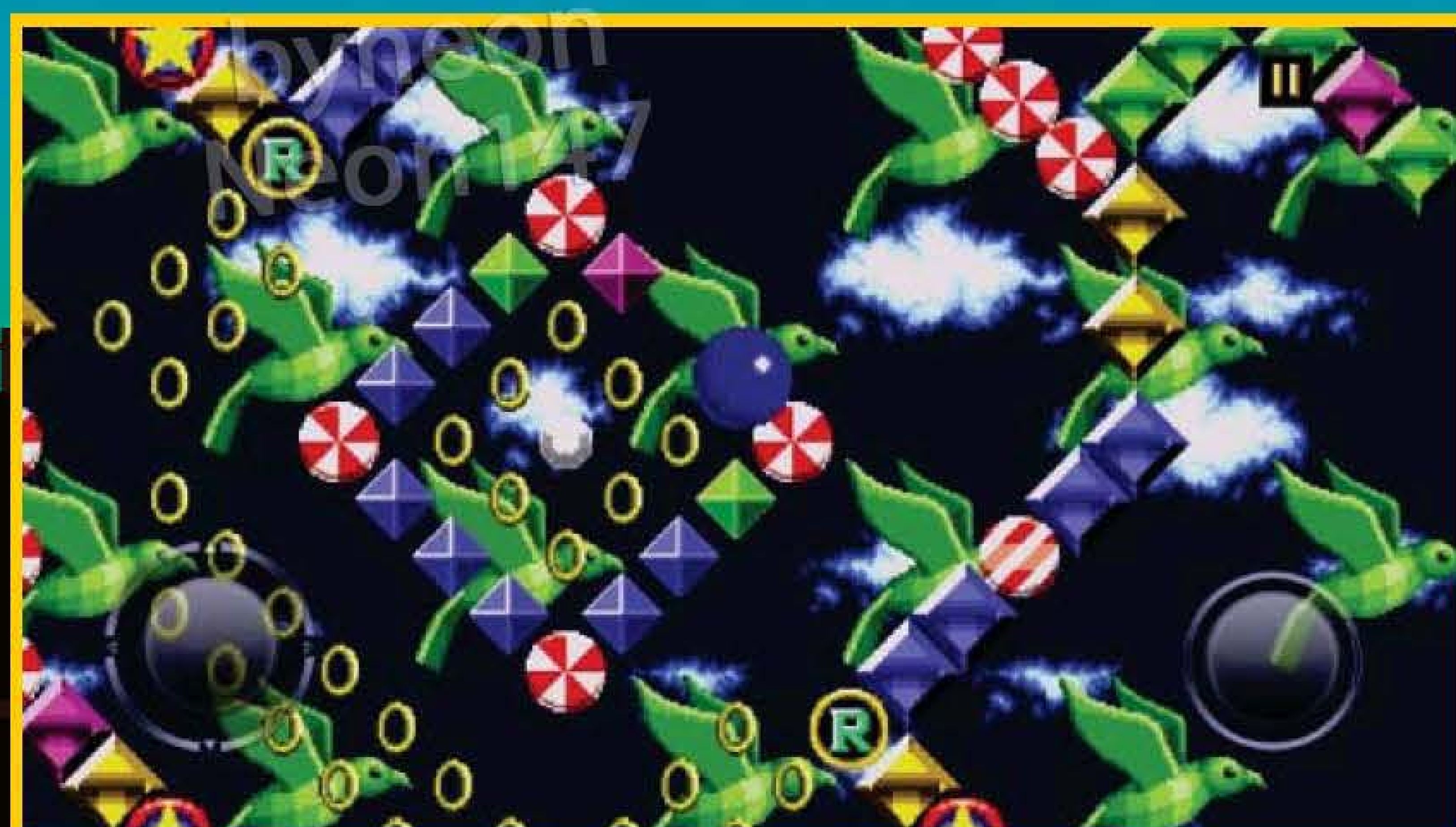
Así como en bastantes ocasiones se ha destacado la importancia comercial y cultural de Sonic, del mismo modo es frecuente olvidar que como juego, *Sonic The Hedgehog* fue un título revolucionario. "Sus brillantes y surrealistas imágenes captaron mi atención cuando las vi por vez primera hará 31 años, pero fue la velocidad, y sus físicas basadas en la mecánica, lo que me enganchó al instante", dice Simon. "Había algo especial en el equipo que se formó para desarrollar aquel juego; no solo implantaron este concepto experimental en una franquicia de tremendo éxito, también provocaron que *Sonic 1* continúe siendo un producto sólido a día de hoy. Mi admiración por ellos y lo que crearon es tan grande, que me hicieron ver claro hacia dónde debía dirigir mi carrera profesional". Tal es la importancia de aquel trabajo, que si no se tuvo la suerte de haberlo disfrutado a principios de los noventa, es difícil apreciar el impacto de los añadidos aparentemente poco relevantes, como la naturalidad de las cuestas y las curvas en los diseños de niveles.

Alejado del contexto original y como parte de un trabajo en conjunto, el original puede parecer algo plano y difícil por momentos. Quienes probaron primero los juegos posteriores suelen tener problemas con el debut de Sonic por la ausencia del movimiento Spin Dash, lo cual han intentado remediar sus relanzamientos y actualizaciones consiguientes, incluyendo *Sonic Origins*. "Muchos problemas derivan de la dificultad que supone ganar velocidad para subir cuestas y esquivar peligros", explica Simon. "El Spin Dash ofrece a los jugadores menos experimentados un impulso rápido para sortear obstáculos y alejarse de los elementos amenazantes. En *Origins*, el Drop Dash es una opción aún más enérgica y elegante, disponible cuando se juega como Sonic".

Añadir a Tails y Knuckles fue otra manera de utilizar la remasterización de *Sonic 1* como herramienta para tapar huecos entre títulos. Y hacerlo así requirió bastante trabajo adicional: "las dos condiciones que nos impusimos para incluirlos eran que Tails y Knuckles se comportarían exactamente como deberían, y que de ese modo, no encontrarían ni crearían problemas. Pasamos al juego una utilidad especial creada para realizar los cambios necesarios en las colisiones de cada nivel", explica Simon. "Había mucho terreno en el original que Sonic no podía tocar sin hacer trampas, por lo que no hacía falta rellenar esas zonas con colisiones o con gráficos. Dado que Tails y Knuckles podían llegar a esos lugares, agregamos o modificamos las superficies según fuera necesario. Limpiamos algunos entornos de mosaicos, y añadimos caminos alternativos o salas de bonus sobre espacios vacíos donde Sonic jamás podría notar la diferencia".



» [iOS] Tails puede volar hasta lugares cuyo acceso normalmente requiere conocer oscuros secretos.



» [iOS] Los Niveles Especiales rotan más suave en la remasterización gracias al nuevo hardware.



» [Mega Drive] Las físicas, sensación única en un juego de Sonic, son reproducidas en las remasterizaciones.

También se realizaron cambios en las físicas para alinear la experiencia con los juegos posteriores. En el original, Sonic tiene un límite de velocidad que no existe en juegos posteriores. "La diferencia en las físicas es una peculiaridad de la programación que, parece ser, no fue adrede", dice Simon. "Con permiso de Sega, omitimos este 'límite de velocidad' en la versión reconstruida, ¡aunque aún conservamos un comando de menú oculto para habilitarlo!". De igual modo, en el original de Mega Drive los pinchos pueden dañar repetidamente a Sonic sin que haga su efecto la invencibilidad temporal. "La ubicación y el código del juego sugieren que el doble impacto fue intencional, pero juegos posteriores hacían un empleo de los pinchos en un modo diferente de tal manera que, en retrospectiva, parecía que este funcionamiento resultaba inconsistente", A los jugadores les resultará más sencillo atravesarlos con el funcionamiento actualizado, ¡aunque el doble impacto puede aún ser reactivado, una vez más, por un comando oculto!".

Si bien muchos jugadores agradecerán que la pantalla panorámica muestre los peligros un poco antes, implementar esto requirió una consideración cuidadosa. "Los enfrentamientos con los jefes nos presentaron un desafío cuando actualizamos los juegos a formato 16:9. Nuestro objetivo era preservar la intencionalidad del encuentro de la forma menos intrusiva", recuerda Simon. "Para el jefe de Green Hill, el entorno natural no se adecuaba bien a las barreras artificiales, así que ajustamos la distancia entre plataformas y la velocidad del jefe de un modo que preservara su cadencia temporal con el menor impacto en la mecánica. Y al contrario, dejar salientes vacíos o añadir bloques al encuentro de Spring Yard Zone podría haber aumentado la dificultad, así que aprovechamos el terreno artificial añadiendo una barrera mecánica extensible".

Ahora que se comporta más parecido a sus secuelas, no nos sorprendería si *Sonic Origins* consigue una nueva y mejor apreciación de la primera carrera de Sonic.



» [Mega Drive] El Spin Dash y Drop Dash permiten atravesar los muros destruibles con mayor facilidad.



» [Mega Drive] Las vidas infinitas del Modo Aniversario serán apreciadas en secciones difíciles, como esta.

DÉJATE LLEVAR

EL DESARROLLADOR INDIE JAY X TRENT EXPLICA QUÉ TOMÓ DEL SONIC ORIGINAL PARA SUS PROPIOS JUEGOS

Como muchos enamorados de Sonic a principios de los noventa, el primer contacto de Jay con el erizo azul vino propiciado por la hábil campaña publicitaria de Sega. "Había un anuncio de *Sonic The Hedgehog* en el que Sonic rebotaba sobre los Badniks cangrejos en Spring Yard Zone, montado en paralelo con imágenes de un ninja dando volteretas hacia atrás en una ciudad de la vida real, y todo se veía genial. Sabía que necesitaba jugarlo". Ese atractivo visual se mantuvo cuando finalmente pudo disfrutar el juego. "Inmediatamente me llamó la atención lo extraño que era todo; especialmente el aspecto pop-art surrealista de Green Hill Zone. La manera en que se mostraba y sonaba, con cosas como los postes al final del nivel, los cuales hicieron que mi yo de diez años pensara que estaba ante la mascota de Pringles. Este título era algo más extraño que los *Wonder Boys* y *Alex Kidds* a los que había jugado con anterioridad".

Para Jay, el original sigue siendo el mejor de todos. "Es un muy buen juego de plataformas, en esencia; uno con cuyo personaje puedes correr rápido, a diferencia del cambio de orientación hacia ser juegos de plataformas centrados en la velocidad que la serie sufriría después. *Sonic* no tuvo miedo de bajar el ritmo un poco para lograr un juego de plataformas tradicional bueno y honesto, mientras que los juegos posteriores, que me encantan, sintieron la necesidad de ensuciar la mayoría de niveles con secciones de montaña rusa, con trucos como resortes horizontales dirigidos a aumentar la velocidad".

Esa filosofía en el diseño de niveles ha influido mucho en los juegos de plataformas creados por Jay. "Desarrollé un amor enorme por el plataformeo fluido, lo cual es evidente en mi primer lanzamiento de Steam *Quickly, Quackley!*, un plataformas en el que se establece un tiempo límite de trece segundos para cada fase, un juego en el que para mí fue prioridad diseñar niveles que se sintieran genial descubriendo caminos de avance fluido. Este enfoque se mantendrá en mi próximo juego dibujado a mano *NekoNecro*. En este, ¡hay incluso un descarado homenaje a aquel Badnik cangrejo del viejo anuncio de Sonic!".



» [PC] El arte diferencial de Sonic atrajo a Jay, y es un factor clave de su venidero *NekoNecro*.



SONIC THE HEDGEHOG 2

PODRÍA PENSARSE QUE AL SER EL TÍTULO MÁS POPULAR DE LA SERIE, SONIC 2 NO NECESITA MUCHOS AJUSTES, PERO SU VERSIÓN REMASTERIZADA RECOGE LA ÚNICA VERSIÓN OFICIAL DE UN NIVEL PERDIDO

Fue tan grande el impacto logrado por *Sonic The Hedgehog*, que la secuela no se hizo esperar. La enorme maquinaria publicitaria que arrasó durante su proceso de puesta en venta, aún consiguió labrar más el prestigio de la serie entre el público masivo. "*Sonic 2* tuvo muchas cualidades que lo hicieron destacar entre los títulos de la serie lanzados para Mega Drive", afirma Simon. "Es el más extenso de la serie por número de zonas. Fue el primero en presentar un personaje como compañero (¡Tails!). También fue el primero en dar a conocer a Super Sonic. Y el primero en ofrecer modos cooperativo y competitivo; sobre este último, podría decirse que fue el mejor de la serie. Otros factores destacables serían la inclusión de *Sonic 2* en pack junto al modelo 2 de Mega Drive, y el enorme misterio que rodea a sus zonas perdidas".

El tema recurrente de las zonas perdidas trae anécdotas curiosas sobre *Sonic 2*. El titulo de Mega Drive puede percibirse como una experiencia Sonic más 'completa', al incluir el Spin Dash y a Tails. Y además, puedes traer a Knuckles al juego vía *Sonic & Knuckles*. En consecuencia, la clase de añadidos que definieron las remasterizaciones de *Sonic CD* y *Sonic 1* no fueron posibles. Además, el original tuvo un desarrollo caótico que dejó por el camino muchos elementos jamás utilizados, el más notorio, Hidden Palace Zone. "Hubo conceptos que no pasaron el corte. Pero Hidden Palace fue tema para rumores de patio de escuela primero, y debate en internet después", recuerda Simon. "Dedicaron sitios de internet, en su totalidad, a recopilar información de revistas impresas, teorías e investigaciones sobre el juego en sí. ¡Creo que nunca había visto tal interés en el desarrollo de ningún otro título!".



» [Android] Aunque la mayor parte de los gráficos estaban en el prototipo, algunos como el surtidor de agua son nuevos.

Hidden Palace Zone no fue el único nivel amputado que atrajo el interés de los aficionados. No podemos olvidar un escenario desértico, simulado para el anuncio de una revista: el desafortunadamente llamado Genocide City Zone, y Wood Zone, una fase a duras penas jugable encontrada en prototipos del juego. Lo que hizo que Hidden Palace Zone fuera mirado de forma diferente, fue que todas aquellas versiones previas de *Sonic 2* que vieron la luz a través de los años, daban a entender que era el nivel más próximo a finalizarse de todos aquellos que no se terminaron.

Los recursos utilizados, combinados con multitud de elementos útiles existentes en el escenario, animaron al equipo a presentar con éxito el concepto de reconstruir Hidden Palace Zone como un nivel extra en la remasterización para móvil. ¿Y cómo



» [Android] El jefe de Hidden Palace Zone, una nueva creación para *Sonic 2* remasterizado.



» [Mega Drive] La iconografía de *Sonic 2* presenta plena vigencia, como el Death Egg Robot.



» [Mega Drive] El modo competición de *Sonic 2* no es solo ir rápido: también pillar anillos y objetos.



» [Mega Drive] El Spin Dash fue un añadido crucial para la serie, e hizo su debut en *Sonic 2*.



» [iOS] Las fases especiales de *Sonic 2* también consiguen una ejecución más suave gracias a la tecnología actual.

surgió la idea? "El éxito de *Sonic CD*, y la acogida abrumadoramente positiva de las características adicionales de *Sonic 1*, ¡está claro que ayudaron!". Básicamente, explicamos la fascinación de los aficionados por Hidden Palace Zone, y que una versión terminada sería un extra de los que se harían tremendamente populares en *Sonic 2*," cuenta Simon. "Lizuka-san nos permitió intentar convertirlo en algo completo, y lo que terminamos parecía cuadrar con las convenciones de *Sonic 2*".

Bastantes recursos gráficos estaban disponibles en los prototipos. Sin embargo, su diseño nunca se completó y los enemigos que lo poblaban eran bastante sencillotes. Y no había evidencias de que hubiera alguna batalla con un jefe por ninguna parte. Aún así, al equipo le quedaba mucho trabajo por delante para conseguir tener un nivel completo. "Además del diseño, el jefe, el enemigo Jellygnite y básicamente, todos los trucos de mecánicas, son nuevos", asegura Simon. "Solo se añadió una pequeña cantidad de mosaicos para montarlos en bucle, y al enemigo Redz se le concedió la habilidad de escupir fuego". Ya seas un experto o un recién llegado, el añadido de Hidden Palace Zone terminado te exige que juegues *Sonic 2* remasterizado.

Tras haber modificado su diseño de nivel para más personajes llegados desde *Sonic & Knuckles*, la remasterización no precisaba tantos ajustes. "*Sonic 2* brindó menos oportunidades para añadidos no invasivos, pero hay algunos", bromea Simon. "¡Mira si puedes encontrarlos!". También se incluyó un modo Time Attack que permite guardar tus tiempos más rápidos, y Boss Attack que te sitúa frente a las máquinas más mortíferas de Robotnik. Pueden parecer adiciones menores, pero el equipo ya agregó un nivel extra a uno de los mejores plataformas de todos los tiempos. ¿Se puede pedir más?



SECUELA AL ROJO VIVO

EL YOUTUBER REDHOTSONIC EXPLICA POR QUÉ SONIC 2 ES SU FAVORITO



Antes de comenzar a hacer vídeos de Sonic en YouTube (www.youtube.com/c/redhotsonic), vio a un extraño llevando una bolsa para la compra, que llamó la atención de un joven redhotsonic. "Estaba tan hipnotizado, y el tipo fue tan amable, que conseguí aquella bolsa de Sonic cambiándola por otra que llevaba mi madre", recuerda. "Me hice con *Sonic 2* en las Navidades de 1992, y lo jugué muchísimo. Creo que me gustó más que *Sonic 1* porque me pareció más fácil. Probablemente por eso es mi favorito de los clásicos, simplemente es al que más jugué".

El nuevo Spin Dash de Sonic fue clave en el factor diversión. "Creo que nadie puede vivir sin él ahora, es una parte fundamental de Sonic", reflexiona. "Es precisamente lo que Sega prometía: Sonic tiene que ver con la velocidad y el procesamiento de la explosión. Es una de las mejores cosas que se han añadido a la serie de Sonic". En comparación, redhotsonic siente que con su vuelo sin control por parte del jugador, Tails no era tan crucial. "Ayuda con la historia, especialmente en Wing Fortress, Sky Chase o Death Egg. Por lo demás es un grano en el trasero, especialmente en las fases especiales. Es algo en lo que todos estaremos de acuerdo", dice, antes de reconsiderarlo: "aunque quizás esto que digo no sea justo, sobre todo porque trajo a un segundo jugador".

Sin embargo, el mejor recuerdo fue la sorpresa que le esperaba cuando consiguió las siete Esmeraldas del Caos durante una sesión de juego con su madre. "Ambos giramos lentamente la cabeza hasta mirarnos boquiabiertos, y dijimos, '¡Super Sonic!'", recuerda. "No pudimos descubrir cómo convertirnos en Super Sonic hasta que sucedió, creo que en Wing Fortress. Así que en la primera ocasión, ¡solo pude usarlo una vez!".



» Redhotsonic es conocido por sus explicaciones sobre cómo funcionan los juegos hechos por fans en hardware real.

» [Xbox 360] Controlar a Tails en la remasterización hace que localizar secretos sea más fácil.

» [Xbox 360] Jugar en 16:9 propicia que la carrera contra Metal Sonic ya no sea una prueba de memoria.

SONIC CD

SONIC ORIGINS Y SONIC MANIA NO EXISTIRÍAN SIN ESTA RAREZA PARA MEGA-CD, UN TÍTULO ANTES COMPLICADO DE CONSEGUIR E INSPIRACIÓN PARA QUE CHRISTIAN WHITEHEAD DESARROLLARA RETRO ENGINE

» [Mega-CD] Al principio, sorprende ver en *Sonic CD* los anillos 'superpuestos' en los muros.

Transcurridos diez meses del lanzamiento de *Sonic 2*, el único Sonic de Mega-CD se percibió más como una evolución paralela del juego original que de una segunda secuela. Las ideas compartidas como niveles con temática de petacos o un Sonic robótico fueron abordadas de forma totalmente diferente, así que el Spin Dash debería funcionar distinto, también. Y de Tails no había ni rastro. Pero, con mucho, la mayor diferencia residía en la propia estructura del juego, ya que ver el mejor final de *Sonic CD* requería que los jugadores encontraran un camino de vuelta al pasado en cada escenario, encontrando y destruyendo el aparataje diabólico de Robotnik y consiguiendo así labrar un buen futuro. Mientras que los niveles de *Sonic 2* se sentían en ocasiones como una carrera de obstáculos que animaban al jugador conseguir llegar a meta lo más rápido que pudiera, todo en *Sonic CD* invitaba a volver atrás, a explorar.

"Creo que todo el asunto de los viajes en el tiempo de *Sonic CD* fue una excelente manera de introducir un elemento de exploración", dice Simon. "Algunos lo llamarán opcional, pero personalmente no me conformaré con menos que el final 'perfecto' obtenido al recolectar todas las Piedras del Tiempo y destruir cada generador de robots y hologramas de Metal Sonic. Aunque ciertamente, ¡incrementa la dificultad! No estoy seguro de que haya muchas otras formas de conseguir que Sonic se sienta tan gratificante; a falta de niveles especiales, buscar las Esmeraldas del Caos en *Sonic 1* y *2* para Game Gear/Master System fue un fabuloso compromiso adquirido. Localizar Postes de Estrella y Anillos Especiales en *Sonic 2* y *Sonic 3 & Knuckles* para Mega Drive, respectivamente, se presta a la exploración, pero de un modo muy ligero. Incluso hay un 'Bonus Perfecto' recogiendo todos los anillos dentro de un nivel en *Sonic 2*, a pesar de que es físicamente imposible en algunos casos. Como fuere, ninguno está al nivel de *Sonic CD* en el sentido de la exploración".

Sonic CD fue el primero de los juegos alumbrados por el Retro Engine. En una entrevista para TouchArcade, Christian Whitehead indicó que el desarrollo comenzó en Marzo de 2008, y que la versión de iPhone tardó solo una semana en estructurarse. Se dio un empujón al proyecto en el verano de 2009, y es cuando se abordó de forma seria y continuada la consecución del juego. "No me involucré de forma directa u oficial con *Sonic CD*, pero hice un montón de ingeniería inversa y trabajo de documentación que permitió a Christian hacer una recreación fidedigna de Palmtree Panic y el Nivel Especial, lo que dio luz verde al proyecto.", explica Simon. "Proporcioné soporte similar al mencionado en distintas ocasiones durante el desarrollo, pero nunca tuve acceso a la versión RSDK del juego". El título finalmente se lanzó en 2011, aterrizando en Android e iOS así como en Xbox 360, PlayStation 3 y PC.

Aunque también fue diseñado para ser un juego excelente, las pistas de música contenidas en el disco dotaron a *Sonic CD* de un subrayado sonoro con calidad excepcional, y la remasterización permitió elegir entre los temas japoneses originales compuestos por Naofumi Hataya y Masafumi Ogata, o la partitura americana escrita por Spencer Nilsen y David Young. La introducción en FMV y la secuencia del final se usaron por primera vez,



» [Mega-CD] La banda sonora japonesa ofrece rabiosa música electrónica para las fases del 'Mal Futuro'.

y se mostraron a una calidad mayor que la que era capaz de ejecutar el Mega-CD. Los Niveles Especiales, en los que Sonic debe correr por un entorno 3D destruyendo OVNIs, hicieron uso de las capacidades de rotación y escalado del nuevo hardware de forma muy efectiva. Sin embargo, la tecnología avanza, y *Sonic Origins* hace la experiencia del Nivel Especial más hermosa y a mejor rendimiento.

"Nunca me molestó demasiado la inestabilidad de la versión Mega-CD, aunque el aumento en el nivel de cuadros por segundo es indudablemente una mejora. En su momento, las limitaciones técnicas de Mega Drive provocaron que el efecto 3D se actualizara en una frecuencia no más alta de 20 fps, pero probablemente, los jugadores de hoy día exigirán más a su hardware actual", reflexiona Simon. "Actualizar el Nivel Especial para que discurra a los mismos cuadros por segundo que el resto del juego, es lo más conveniente ya que evita toda sensación de disparidad visual entre mecánicas al cambiar los modos de juego. Los más veteranos notarán sin duda la diferencia".

Sonic CD es uno de los títulos de Sonic que se reeditan con menos frecuencia, por lo que su inclusión en *Sonic Origins* con funciones añadidas como el moderno Spin Dash y con Tails, es más que bienvenida.

» [Mega-CD] Es más preciso y sencillo machacar OVNI en la remasterización gracias a la suavidad añadida.



TESOROS ENTERRADOS

LA AFICIÓN BRAMABA POR UNA ADAPTACIÓN DE *SONIC CD*. ¿Y AHORA, QUÉ QUERÉIS?

SEGASONIC BROS

ARCADE, 1992

Nunca fue puesto a la venta ya que no pasó las pruebas previas con jugadores reales en Japón, pero *SegaSonic Bros* es una pieza histórica interesante y los fans del erizo de Sega agradecerían un lanzamiento oficial.





SEGASONIC THE HEDGEHOG

ARCADE, 1993

Este arcade isométrico va más de correr huyendo de cosas que de plataformear, pero es una verdadera rareza y los aficionados están desesperados por tener una conversión a consola. Lo más complicado sería adaptar el control de trackball, a mando estándar.

KNUCKLES' CHAOTIX

32X, 1995

La única aventura en solitario protagonizada por el fanfarrón rival de Sonic es un plataformas experimental en el que varios personajes colaboran para salir adelante. Y estaría bien que fuera accesible a todos los públicos, ya que en el mercado de segunda mano está carísimo.





SONIC POCKET ADVENTURE

NEO GEO POCKET COLOR, 1999

Aunque en esencia es una remezcla de los títulos lanzados para Mega Drive, encontrar las piezas de puzle ocultas es razón de peso para explorar su bien diseñado mapeado. Ojalá SNK lo añada pronto a su sello Neo Geo Pocket Color Selection.





SONIC RUSH

DS, 2005

Con la 3DS descatalogada desde 2020, *Sonic Rush* se ha convertido en el mejor título de Sonic que no puede jugarse en ninguna plataforma actual. Aunque será complicado emular las características únicas de la consola, sin duda valdrá la pena que se intente...



SONIC 3 & KNUCKLES

OTRO DE LOS FAVORITOS QUE HA ESTADO AUSENTE DURANTE MÁS DE UNA DÉCADA, SONIC 3 & KNUCKLES, POR FIN HA CONSEGUIDO SU TRATAMIENTO DE REMASTERIZACIÓN POR PARTE DEL RETRO ENGINE. ¿CÓMO HA OBTENIDO FINALMENTE EL VISTO BUENO?

Si recuperamos la cobertura que los medios hicieron en su momento a *Sonic 3*, se hace evidente cierta sensación de hastío que acompañó al rápido crecimiento de la serie. *Mean Machines Sega* dijo que se trataba de "un juego difícil de lograr para Sega". En *Sega Power* se mostraron "escépticos", temiendo una "reestructuración cansada" de la fórmula, mientras que Deniz Ahmet de *CVG* admitió que estaba "listo para ser muy crítico con *Sonic 3*, tras escuchar que era más de lo mismo". Las tres publicaciones finalmente otorgaron al juego un 90% o más. *Sega Pro* incluso alegó que *Sonic 3* era "un juego que Sega admite no llegará a ser el éxito masivo que fue *Sonic 2*", pero puntuaron la tercera parte con un 87%.

Todo esto contribuye a intentar ubicar la extraña posición crítica que ocupa *Sonic 3*. El juego fue reseñado positivamente porque mejoró significativamente a sus predecesores, con fases más largas y elaboradas, mayor número de combates con jefes a golpes de estrategia mecánica más interesantes, y dos Niveles de Bonus. Pero mientras se convertía en un éxito de ventas, no fue un bombazo en la elevada escala que sí lo habían sido los dos anteriores. Hay argumentos que podrían justificar esto: el elevado precio al que se puso a la venta, el hecho de que no se incluía tan habitualmente en pack junto al hardware, y lógicamente hay que tener en cuenta la leve pereza que inevitablemente provoca una serie llegada a este punto. La valoración general podría resumirse en que mientras *Sonic 2* es el juego icónico, *Sonic 3* el título que los fanáticos más acérrimos señalarán como el mejor juego de los tres. O más exactamente, el mejor medio juego.

La reseña de *Sonic 3* que realizó *Mean Machines Sega* mencionó la existencia de "una edición de lujo del juego con 24 megas, niveles adicionales y juego mejorado". Eso nunca sucedió así, o al menos, no exactamente. Pero la revista también insinuó una posible "actualización para la edición de 16 megas" que probablemente te suene más familiar, ya que describe bastante bien a *Sonic & Knuckles*. "*Sonic 3* se hizo famoso por dividirse en dos partes que podrían ser físicamente conectadas entre sí para conformar el juego completo, con la misma 'tecnología de ensamblaje de cartuchos' que posibilitaba llevar a Knuckles dentro de *Sonic 2*, o generar un número casi infinito del minijuego de las Esferas Azules... así como hacer nacer el meme '& Knuckles', abrazado por la propia Sega", dice Simon. Donde *Sonic 3* era más de lo mismo, *Sonic & Knuckles* fue precisamente eso: más de lo mismo, ya que era ni más ni menos que la segunda mitad del juego, tal y como estaba planeado.

De alguna manera, esa división mejoró la experiencia en aquel momento, ya que asegurar que Knuckles no fuera un personaje jugable desde el principio, alimentó la expectación de *Sonic & Knuckles*. Fue divertido disfrutar las habilidades únicas del echidna para deslizarse, escalar paredes y atravesar obstáculos irrompibles de otro modo, pero ante todo se percibió como si Sega hubiese sido extremadamente inteligente cuando volvías con Knuckles a *Sonic 3* y descubrías que se habían planeado rutas específicas para él desde el primer momento. Precisamente esta es la clase de experiencia que tendrás en *Sonic Origins*. "Sega piensa que es mejor presentar el juego completo solo como



» [Mega Drive] Sonic lucha contra este jefe en *Sonic 3*, pero es exclusivo de Knuckles en el juego combinado.



» [MD] La gravedad invertida fue una de las características que más costó implementar al equipo de Headcannon.



» [Mega Drive] Ardides mecánicos únicos como los fantasmas en Sandopolis Zone marcan la diferencia.



» La prueba de concepto para *Sonic 3 & Knuckles* en iOS solo pudo verse a través de YouTube.



» [Mega Drive] Los objetos con los que avanzas caminando alrededor de un eje Y supusieron un reto.



» [Mega Drive] *Sonic 3* permite controlar a Tails en vuelo, no como en *Sonic 2*.

'*Sonic 3 & Knuckles*' en la colección porque representa mejor, como su título sugiere, los orígenes de Sonic", aclara Simon. Probablemente eso sea lo mejor, desde luego, ya que el factor sorpresa no existe.

El juego combinado es uno que Simon tiene en alta estima, según cabría esperar en un fan acérrimo. "Como es el más nuevo, *Sonic 3 & Knuckles* representa el pináculo de las dos dimensiones de Sonic en Mega Drive. Las mecánicas habían sido muy refinadas, y el diseño gráfico y sonoro resultaron de primerísima calidad. Tails podía volar libremente. Knuckles fue presentado como el rival de Sonic, y el nuevo personaje jugable", dice. "Y todo esto, sumado a los niveles extensos, bien pensados y ejecutados, jefes (y minijefes) amenazantes, y muchos eventos de historia integrados, ¡en conjunto se percibía como una aventura épica! Y para muchos, esto es así también porque el juego completo, combinado, presentó las Super Esmeraldas y a Super Sonic, ¡que de hecho, regresan en esta versión! Hay tantas cosas que hacen de *Sonic 3 & Knuckles* algo supermemorable. Pero lo más importante, es que simplemente es divertido".



» [Mega Drive] Los escudos elementales otorgan a Sonic habilidades extra, e invulnerabilidad a todos los personajes.

SALA DE MÁQUINAS

SIMON THOMLEY EXPLICA LA EVOLUCIÓN DEL RETRO ENGINE

Aunque *Sonic Origins* se construyó utilizando el Retro Engine, el motor en sí mismo ha existido desde 2008, y ha evolucionado totalmente en los años transcurridos desde entonces. "*Sonic CD* se creó usando Retro Engine v3, mientras que *Sonic 1, 2* y la prueba original de concepto para *Sonic 3 & Knuckles* se fraguaron con la v4", revela Simon. "Las herramientas de edición eran más primitivas, y el código del juego fue escrito utilizando un lenguaje propietario". A partir de ahí, el equipo pasó de remasterizar juegos antiguos, a crear uno nuevo. "Cuando llegó el momento de trabajar en *Sonic Mania*, se creó la v5 del Retro Engine, el cual utilizaba un script más parecido a C, y que se compiló en el código nativo de la plataforma. Esto simplificó enormemente el flujo de trabajo, y nos permitió hacer cosas mucho más sofisticadas que aquellas solo posibles con la v4", relata Simon.

"Cuando nos pidieron que hiciéramos un remake de *Sonic 3 & Knuckles*, tuvimos conversaciones con Sega que nos llevaron a una conclusión clara: lo mejor para la colección, sería utilizar Retro Engine una vez más para mantener la coherencia. También discutí esto con Christian [Whitehead], lo que nos llevó a la creación del 'Retro Engine v5 Ultimate', el cual es esencialmente el mismo v5 que utilizamos en *Sonic Mania*, pero el scripting intermedio se eliminó en beneficio de la programación directa en C++ y módulos para correr juegos de v3 y v4, y añadir así los remakes anteriores. En lugar de utilizar v4 y la prueba de concepto anterior, *Sonic 3 & Knuckles* fue creado nativamente usando C++ en este 'v5U'".

Algo que Simon quiere asegurar es que todo el mundo sea acreditado por su trabajo. "El Retro Engine no es mío, o nuestro. Fue creado por Christian y pertenece a Evening Star", aclara. "En Headcannon tenemos nuestro propio motor llamado Methyl, pero no se usó en esta ocasión. Sin embargo y de algún modo, había algunos aspectos de *Sonic 3 & Knuckles* que no era posible realizar con Retro Engine, lo que me permitió incorporar mi propio sistema de movimiento y colisiones 'Path Tracer' al juego".



» [PS4] *Sonic Mania* se creó con el mismo motor de las remasterizaciones, aunque con una versión más reciente.



NUDILLOS ARRIBA

POR QUÉ FAITH JOHNSON DICE SÍ A LA CUARTA PARTE DE LA CUADRILOGÍA

Posiblemente reconozcas en la imagen a Retro Faith, como es más conocida, por los textos y vídeos que publica. Es una gran fan de Sonic, pero Knuckles ha sido su personaje favorito desde *Sonic 3*. "Cuando vi a Knuckles, ese personaje rojo con rastas y sonó su tema musical, algo en mí hizo 'click' y lo amé", recuerda. "Adoro el hecho de que era malvado al principio, y un poco tonto por dejarse engañar por Robotnik".

Tras conocer la existencia del juego en la previa de *Sega Pro*, Faith consiguió *Sonic & Knuckles* en las Navidades de 1994. "[Fue] mi experiencia más mágica jamás vivida, recuerdo jugarlo hasta la muerte, completándolo una y otra vez con Sonic y Knuckles, y simplemente amarlo". El momento memorable llegó cuando terminas el juego con todas las Esmeraldas del Caos por primera vez, y accedes a la fase secreta final. "Recuerdo que pensé, 'vale, el final del juego. Veré los créditos, como siempre'. De repente, 'dun-dun-duuun', exclamé, '¿qué ha pasado? Oh, Dios mío'. Y de repente, Super Sonic estaba volando, y yo no sabía qué estaba sucediendo".

Cuando Faith pudo probar más adelante el juego conectado a *Sonic 3*, la experiencia de disfrutar los antiguos niveles siendo Knuckles fue una revelación. "De repente, te das cuenta de que Sega había estado diseñando todo esto desde el principio. Y súbitamente es como 'oh, Dios mío. Estoy jugando el Acto 2 de Angel Island, pero estoy en una zona completamente diferente'. Lo que Sega hizo con eso, y mantenerlo en secreto durante todo aquel año, fue sencillamente increíble. Es uno de los mayores logros de los videojuegos".



» Faith muestra su amor por *Sonic & Knuckles* con esta combinación de Mega Drive y cartucho modificados.



» [Mega Drive] Este nivel de bonus en el que Sonic orbita alrededor de bolas de energía no es nada sencillo.



» [Mega Drive] El nivel especial de *Sonic 1* se encuentra con Casino Night Zone en esta fase de bonus.



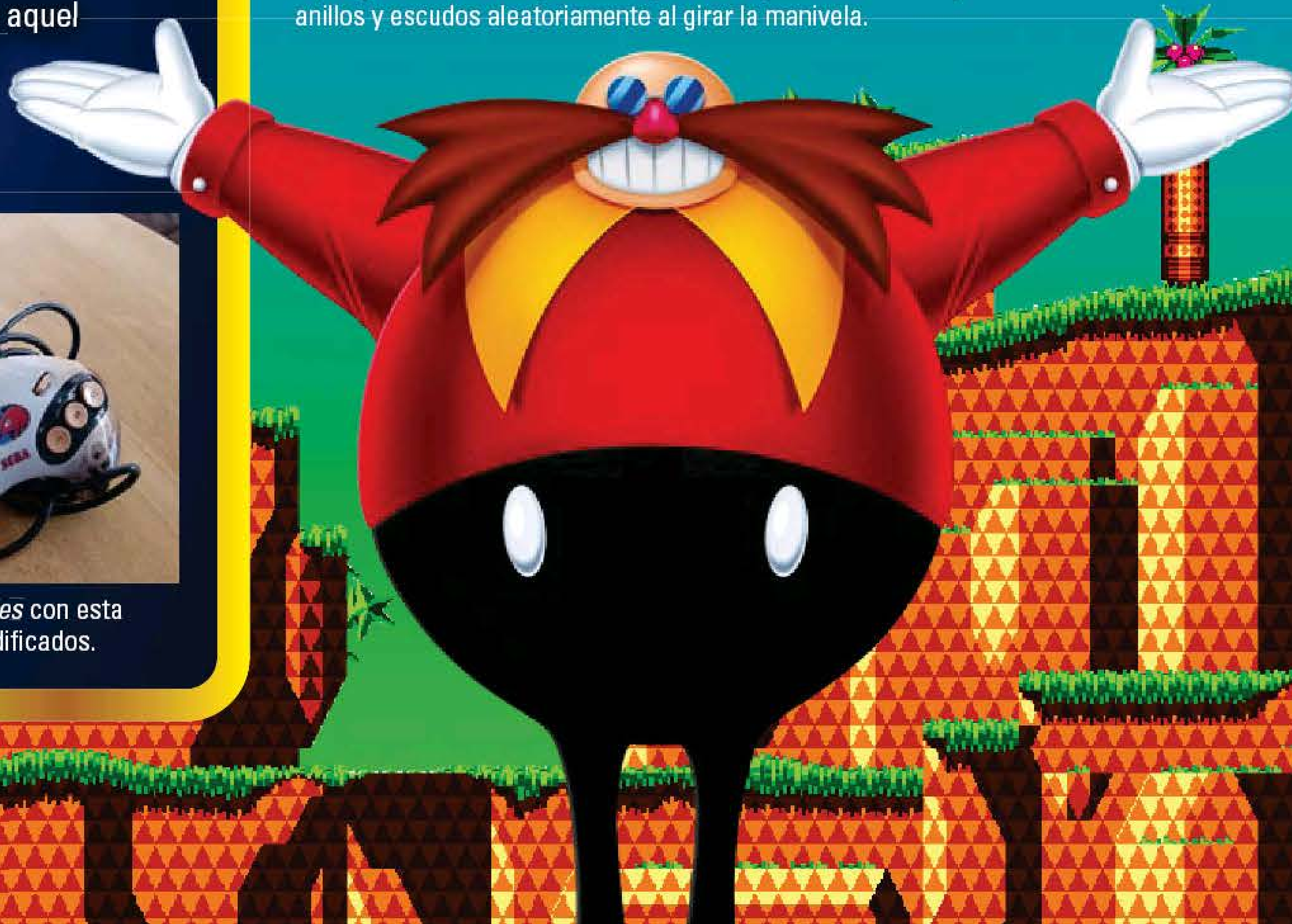
» [Mega Drive] Atravesar muros con Knuckles para acceder a nuevas áreas es muy satisfactorio.



» [Mega Drive] *Sonic 3 & Knuckles* presentó la famosa fase de las Esferas Azules para conseguir Esmeraldas del Caos.



» [Mega Drive] La máquina de cápsulas dispensa vidas extra, anillos y escudos aleatoriamente al girar la manivela.





» [Mega Drive] Las luchas contra jefes en *Sonic 3* resultaron más imaginativas y elaboradas que en juegos anteriores.



» [Mega Drive] Este objeto concretamente, resultó un dolor de cabeza para Simon.



» [Mega Drive] Según el personaje y título al que juegues, la experiencia cambia totalmente.

Este era un juego que tanto Simon como Christian Whitehead habían querido remasterizar para plataformas móviles del mismo modo que los otros juegos de 16 bits, y en 2014 pasaron meses creando una versión de prueba de concepto del juego. Esta incluía Angel Island Zone y los cuatro Niveles de Bonus; y en octubre de aquel año, se mostró un vídeo para celebrar el 20 aniversario de *Sonic 3 & Knuckles*, a pesar de que Sega todavía no se había subido al barco. Las características añadidas que se mencionaron en ese momento incluían versiones completas para un jugador de los niveles competitivos, modos Time y Boss Attack, así como modos de juego seleccionables que replican los títulos individuales, y los combinados o ensamblados. También estaba programada una versión mejorada del juego Esferas Azules, con esferas verdes que requerían dos pasadas para completar el nivel, y esferas rosas de teletransportación.

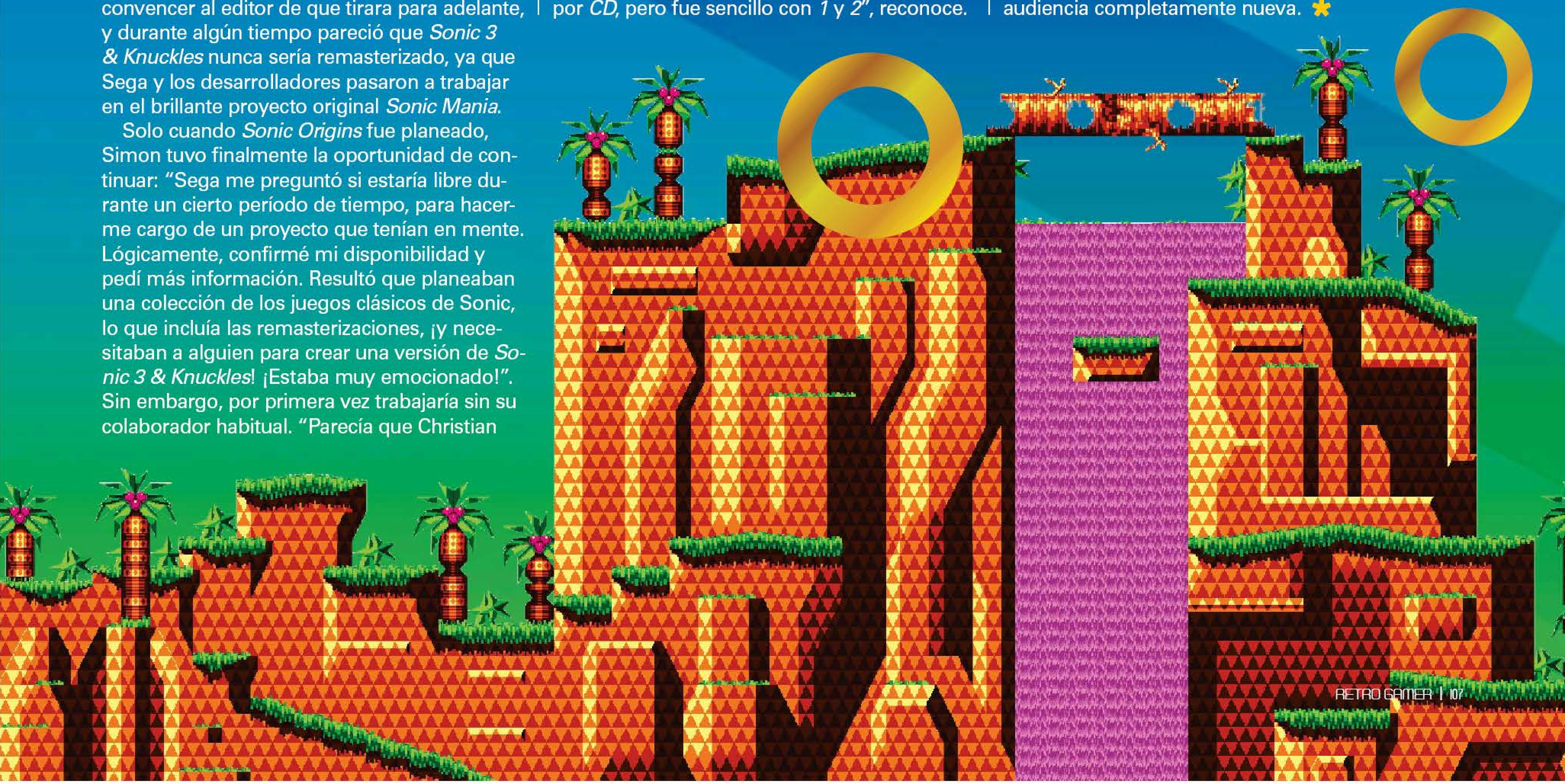
Fue curioso cómo Sega, por razones que nunca quedaron claras, optó por no continuar con el proyecto en aquel momento. Una campaña en redes sociales no fue suficiente para convencer al editor de que tirara para adelante, y durante algún tiempo pareció que *Sonic 3 & Knuckles* nunca sería remasterizado, ya que Sega y los desarrolladores pasaron a trabajar en el brillante proyecto original *Sonic Mania*.

Solo cuando *Sonic Origins* fue planeado, Simon tuvo finalmente la oportunidad de continuar: "Sega me preguntó si estaría libre durante un cierto período de tiempo, para hacerme cargo de un proyecto que tenían en mente. Lógicamente, confirmé mi disponibilidad y pedí más información. Resultó que planeaban una colección de los juegos clásicos de Sonic, lo que incluía las remasterizaciones, ¡y necesitaban a alguien para crear una versión de *Sonic 3 & Knuckles*! ¡Estaba muy emocionado!". Sin embargo, por primera vez trabajaría sin su colaborador habitual. "Parecía que Christian no se uniría a mí en esta ocasión, así que tendría que hacerlo sin él. Afortunadamente ya había trabajado con otras personas también muy talentosas, y Sega tuvo la amabilidad de aceptarlos como mi equipo", explica.

Siendo un juego tan grande que necesitaba dividirse en dos, no sorprende que se necesitara ayuda extra. "*Sonic 3 & Knuckles* es gigantesco, y con Christian fuera de la ecuación, no hay forma de que hubiera podido reconstruirlo todo desde cero yo solo, en el tiempo que me dieron", recuerda Simon. "Esto hizo que fuera una decisión fácil dar a otras cuatro personas –Noah Hall, Derrek Harbold, Andy Collins y Elizabeth Ramirez– una oportunidad de trabajo de muy alto perfil. En ese orden, fueron mis dos programadores adicionales, el artista principal y tester, y el que creo podría describir como 'domador de activos'. Mi fe en ellos resultó estar justificada, y estoy inmensamente orgulloso de lo que fuimos capaces de completar juntos".

Tras haber tenido finalmente la oportunidad de completar la remasterización que había querido hacer durante casi toda una década, tocaba preguntar a Simon cómo lo sentía en comparación con los otros. "No puedo hablar por *CD*, pero fue sencillo con *1* y *2*", reconoce. "Sin embargo, *Sonic 3 & Knuckles* es, con diferencia, el más complejo de todos. Hubo muchas partes que resultaron complicadas de integrar en el Retro Engine, los suelos móviles y la gravedad inversa son un par que me vienen a la mente, así como muchos objetos que necesitaban interactuar con la cercanía del eje Y. La peonza controlable en Marble Garden Zone..."

Algo que tanto Simon como Sega guardan celosamente, son el tipo de mejoras que ha recibido la nueva versión de *Sonic 3 & Knuckles*, pero tras leer esto, posiblemente puedas adivinar algunas de ellas. "Había muchas mejoras planificadas cuando arrancamos el proceso de remasterizar *Sonic 3 & Knuckles*. Y me complace decir que muchas de ellas llegaron a *Origins* junto con algunas ideas del nuevo equipo", revela Simon. "La habilidad Drop Dash de Sonic es un hecho, y el resto... bueno, ¡mira cuántas puedes encontrar!". Estamos ansiosos de hacer precisamente eso; pero si lo pensamos, las mejoras son un añadido fabuloso, con la oportunidad de revisitar la aventura más grande de Sonic en 2D. Una con un devenir tan raro en los últimos tiempos, que nos complace esté disponible para una audiencia completamente nueva. ✱









LAS MIL FACETAS DE ÁNGEL GARCÍA DELGADO

DE LA SERIE B DE LOS QUIOSCOS, A LA TELEVISION

Mientras redactábamos este artículo, hemos tratado de encontrar algunos programas de Ángel que faltarían por identificar. La relación más detallada que teníamos era la de Computer Emuzone, que le acredita 84 títulos. Fruto de nuestra investigación han aparecido algunos títulos perdidos, aparecidos en Commodore Computer Club, y rarezas como Chipstons (PC, 1991). Como resultado ahora nos salen por lo menos 283 juegos y 27 utilidades*, producidos entre 1984 y 1997 para ZX Spectrum, Amstrad CPC, PC, MSX y Commodore 64, y parece que aún restan por contabilizar bastantes de MSX, Commodore 64 y PC...

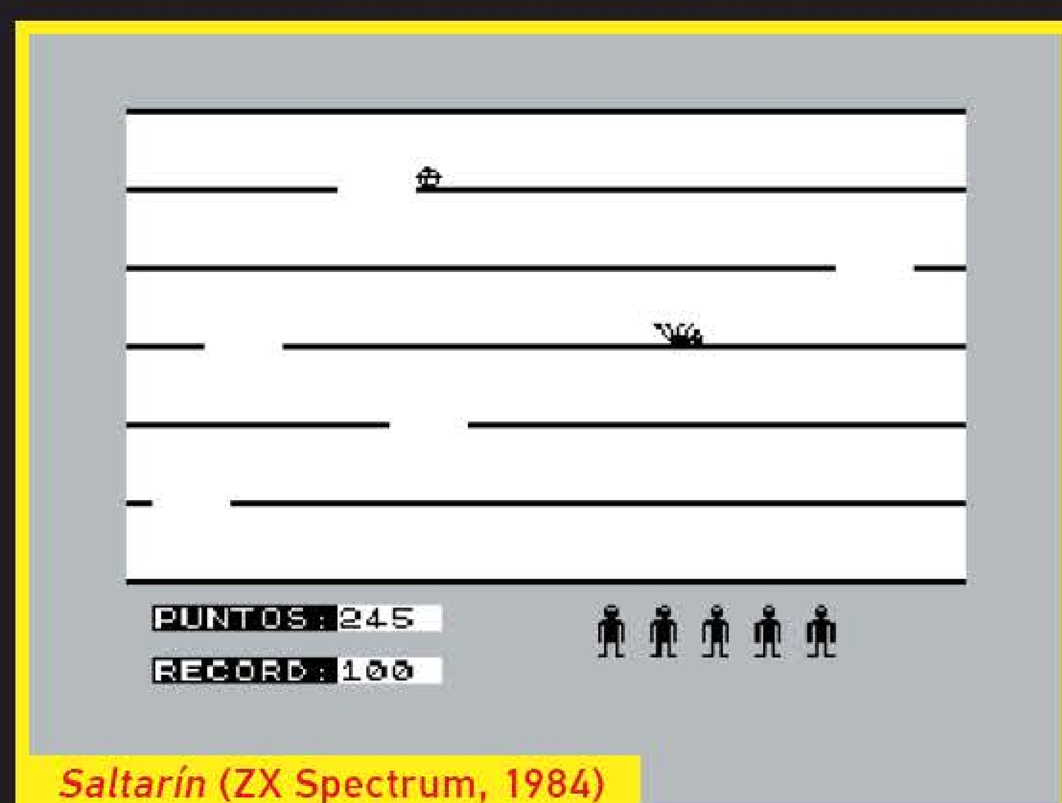
TEXTO DE JAIME GONZÁLEZ

Respecto a lo arriba comentado, Ángel García Delgado (Pinto, 1968) nos comenta: "me he ganado el título de programador más prolífico a pulso [risas]. He dedicado mucho tiempo de mi vida a esto, y me da lástima no haber podido hacer un producto un poco mejor. De hecho, me hubiera encantado haber dejado el mundillo de los videojuegos con el listón más alto". Para conseguir semejante registro de juegos en su haber, debió de empezar a programar muy temprano. Nos lo confirma: "muy joven, con once o doce años, en torno a 1983 o 1984. Mi hermano hizo un curso con unos ordenadores muy raros, puede que TRS-80, y para que no se le olvidase conseguimos convencer a mi padre de que nos comprase un Spectrum de 16K. A partir de ahí, con revistas de esas en las que publicaban el código de los videojuegos, en concreto con la *ZX*, me puse a escribir los juegos. Y empiezas modificándolo, cambiando los colores y los gráficos, y te acabas animando".

LOS COMIENZOS

¿Y el salto a hacer tus propios juegos? "En una revista empezaron a pedir juegos. Hice uno que se llamaba *Attack*: el scroll era una cadena de caracteres asignada a una variable. Para la época, era un scroll más o menos válido, era Basic". *Attack* apareció en el número 4 de la revista *Video Spectrum* de GEASA, de enero de 1985. Sin embargo, hay un juego de Ángel previo en esa misma publicación, *Saltarín*, una copia de *Jumping Jack* (Imagine, 1983), en el número 3 de di-

ciembre de 1984: "lo que recuerdo es que *Attack* fue el primero que seleccionaron, al margen de que lo publicasen después. Me dieron cinco mil pesetas, y yo encantadísimo, aquello me pareció lo más, saber que un juego mío se iba a publicar".



Saltarín (ZX Spectrum, 1984)

Preguntamos a Ángel por los juegos que le servían de inspiración: "lo típico, lo que había en el momento. Había recreativas, algún juego que compré. Mi primer juego comprado fue *Horacio Glotón* [*Hungry Horace*, Sinclair, 1982], y yo flipaba con lo rápido que iba y me preguntaba cómo lo habrían hecho [risas]. Tú piensa que en aquella época no había internet, no había BBS. Lo único que teníamos eran algunas revistas especializadas y algún libro que con el tiempo empecé a encontrar, en las librerías muy especializadas".

A Ángel no le bastaba con enviar jueguecillos en Basic a *Video Spectrum*, y amplió rápidamente su radio de acción. "Unos amigos de mi hermano tenían una tienda de electrodomésticos. Hablando con ellos se nos ocurrió la idea de poner una pantalla presentando los productos que tenían. Con las rutinas de la cinta *Horizontes*, que permiten poner el texto en grande, hice una presentación. Tuvieron el programa en la tienda un tiempo, y lo vio otro amigo que tenía contacto con una editorial, Eugenio Garrido. Preguntó que quién había hecho aquello, y así fue como entré en contacto con Grupo de Trabajo Software".



El programa que hizo AGD para una tienda de electrodomésticos (ZX Spectrum, ¿1985?)

Le pregunto a Ángel por aquella maraña de editoriales, GTS, Sygran, JR Ediciones, PPP Ediciones y, por supuesto, GEASA, cuya especialidad eran ¡los acuarios!: "una misma editorial sacaba publicaciones muy similares con distintos nombres. Querían inundar el mercado y no dejar espacio a la competencia. Se hacían la competencia a sí mismos con sus mismas publicaciones. Ten en cuenta que aquella época la marcó el oportunismo, todo el que tenía facilidades para editar revistas, para duplicar cintas, empezó a meter en los quioscos material de videojuegos. No eran casas que tuvieran tradición de editar publicaciones de tecnología, para ellos el videojuego era un producto más que vender en su canal, que eran las revistas de quiosco". Aunque Ángel empezó a trabajar de forma fija para GTS, algunos de sus juegos siguieron apareciendo en las publicaciones de GEASA. En *Video Spectrum*, *Attack* llega a aparecer dos veces (la segunda en el número 24, de 1986), pero eso era algo sobre lo que los autores no tenían ningún control: "hay gente que ha cogido mis juegos, les ha cambiado los gráficos y los han publicado por ahí. Yo he flipado igual, porque fíjate, fusilarme juegos a mí, digo 'cógete algo interesante, pero joder, lo mío…' [risas]".


Attack (ZX Spectrum, 1985)

La colaboración con GTS significó un salto cuantitativo en la producción de AGD: "[cuando trabajaba para GTS] estaba estudiando BUP, y hacía al mes cuatro publicaciones, dos de quince juegos, y otras dos de diez. Dos de Spectrum, una de Commodore y otra de MSX. Eso lo hacía todos los meses. Por cada publicación de quince juegos me darían 15 000 o 20 000 pesetas. Y recuerdo [que] tuve que hacer el examen de selectividad, y me dicen "necesitamos que este mes nos hagas también lo de agosto, porque en agosto no duplicamos cintas". Tú imagínate estudiando la selectividad y haciendo el doble. Mi idea era estudiar Teleco, tenía buenas notas, me presenté al examen y salí supercontento, pero resulta de los dos COU [de mi instituto] aprobó una persona. ¡Me agarré un rebote!, se me cruzaron los cables, era un chaval y me puse a trabajar. Seguí por el mundo de los videojuegos y abandoné los estudios al acabar COU. Por cierto, el que aprobó de mi instituto fue Mario Aporta Cruz, íntimo amigo desde la niñez, que después me ayudó con la creación de juegos para Librería del Spectrum". En aquel momento, Ángel contaba con dos colaboradores como mínimo: con su hermano Antonio firmó algunos juegos como Unicornio Soft ("[Antonio] de vez en cuando se animaba a hacer algún juego, no hizo muchos; me veía agobiado y me echaba una mano"), mientras que con Mario Aporta la coautoría se extendió más en el tiempo, durante casi todo el año 1986: "te cuento el por qué, […] tuvo un pequeño incidente y le tuvieron que escayolar el brazo derecho. Se quedó con unas cuantas publicaciones a medias, y entre los dos las estuvimos rematando".

La rápida reconversión de Ángel a otros sistemas nos intriga. ¿De dónde sacabas los otros equipos en que programabas, te los prestaban? "Me los iban entregando. [Después del Spectrum de 16K] compré uno de 48K, y un teclado más profesional. Trabajaba en mi casa, en un escritorio de esos en los que abres una puertecita que sirve de mesita en la que te apoyas. Tenía un televisor en blanco y negro de estos que parpadean una burrada, y a veces, cuando estaba a punto de grabar el programa, mi madre ponía la lavadora y a tomar por culo todo [risas]. Con las primeras perrillas que me dieron, cuando conseguí ahorrar, compré un monitor a color, un Trinitron de Sony, que fue una inversión, pero es que me estaba dejando los ojos. Aquello fue como la noche y el día, porque [al principio] programaba sin ver los colores, `¿esto es azul?, pues si aquí lo pone, será azul' [risas]". En GTS le proporcionaron a Ángel un MSX, y luego un Commodore 64 y un Amstrad CPC. Con el MSX quedó maravillado: "me dieron un Sony. Me acuerdo que fue un fin de semana, y mira con qué ganas lo cogí, que [entre el sábado y el domingo] hice un juego. Fui en tren a recogerlo, y según volvía a Pinto iba leyendo el manual y dándome cuenta de que tenía sprites y se podían colocar donde quisieras".

Hacia 1986, además de acceder a otros ordenadores, Ángel empezó a combinar el Basic con otras cosas: "el ensamblador llegó [cuando] conseguí un programa [para compilarlo]. Empecé a programar en código máquina, y lo hacía todo en Spectrum porque no tenía ensamblador para MSX. Lo escribía en Spectrum, y una vez compilado pasaba el código [a MSX] para poder ejecutarlo. [En eso] me ayudaba mi hermana, me lo iba dictando desde un televisor, y yo lo copiaba en el otro. De hecho, en Commodore recuerdo que mi pobre hermana también me ayudó. Compré un libro de C64 para saber un poco cómo programarlo, y venía al final el código de un ensamblador en hexadecimal. Pues mi hermana me dictó las cincuenta páginas, la de veces que lo copiamos hasta que nos funcionó". Hago notar que el Commodore 64 tiene un procesador distinto, el MOS 6502, así que con ese tuvo que empezar de cero: "en Commodore no llegué a programar en ensamblador prácticamente nada, era todo Basic. Usaba pokes para poder mover los sprites y acceder al sonido".

La relación de Ángel con su primer mentor, Eugenio Garrido, terminó por aquella época: "se metió en el mundo de la industria, y entonces le sustituyó Luis Sanguino". Tanto Sanguino como Garrido aparecen como directores o re-


Unix-250 (Commodore 64, 1987), otro de los juegos recuperados en el marco de este artículo.

dactores de diversas publicaciones de MSX y de Spectrum: en concreto, aparecen juntos en varios números de MSX Software. Además de coordinar las publicaciones, escribían algunos de los programas que se entregaban en las cintas. "Cuando Eugenio dejó el mundo editorial, Luis Sanguino asumió la jefatura. Luis Sanguino era bastante mayor que yo, e intentó organizar, hacer que aquello fuera rentable para todos. Y alquiló una oficina y me fui a trabajar allí. Estaba yo solo, por las mañanas, por las tardes, programando, se me hacía un poco duro. Y venga a hacer juegos, como una gallina poniendo huevos. Llegaba a hacer cuatro o cinco juegos en una mañana, con gráficos y todo, en Basic combinado con rutinas de ensamblador. Lo que hacía en ensamblador era entintar los sprites y pintar, pero la lógica intentaba hacerlo con Basic, lo editaba todo más fácil. Era el producto que me pedían, querían manzanas y no podía hacer peras".

Muchas de las portadas de aquellos juegos son alucinantes: habrá quien diga que malas, pero eran tan extrañas, con alienígenas imposibles y una falta de corrección política que solo es posible en un adolescente, que destilan encanto. ¿Las hacía también Ángel? "Íntegramente. Gráficos, juegos de caracteres y portadas, hasta que conocí a Miguel Ángel Borreguero, amigo y grafista, y fue él el encargado de dar una imagen mucho más acertada y profesional a los juegos". ¿Y los textos de las instrucciones? Tenías que inventar una historia para cada juego, y eran muchos… "Me temo que sí. Como ves, no soy un literato [risas]. Uno de los grandes retos era, ¿sobre qué hago el siguiente juego? Cincuenta juegos mensuales en la época de *Soft Spectrum* y Librería del Spectrum [*Librería de Software Spectrum*] son muchos".



Búscate la vida (Amstrad CPC, 1987) parte de una idea muy gamberra.

Aparte de hacer juegos, Ángel se encargaba de la parte técnica de tres publicaciones, *Mundo Spectrum*, *Mundo MSX* y *Mundo Amstrad*: "fueron un intento de que hubiera una publicación más en el mercado que no fuera solo *MicroHobby*. Éramos un equipo muy pequeño haciendo un montón de publicaciones, muy enfocadas a dar código, un código muy explícito para que el que quisiera iniciarse en el mundillo pudiera hacer cosas. Recuerdo que sobre todo en MSX se dieron rutinas muy interesantes". Además de los trucos de programación, las editoriales aportaban salseo, porque en ellas no dudaban en entablar controversias con la competencia: "a Sanguino le gustaba escribir y la polémica le daba mucho juego. [De hecho] tuvimos un episodio polémico con la revista *Mundo MSX*. Fue la publicación de una rutina que te permitía llamar gratis al extranjero, usaba el chip de audio del ordenador para reproducir los pulsos de conexión que establecen la llamada".

La soledad de Ángel en la oficina no duró mucho: "empezó a circular gente, vinieron otros programadores que tenían interés en vender sus juegos. Había veces en que estaba Luis, luego cogieron a una secretaria y menos mal porque ya tenía a alguien con quien charlar. En aquella época me gustaba todo aquello, estaba volcado, había tomado aquella orientación y me había planteado que tenía que vivir de aquello. Me hubiera gustado tener unas condiciones laborables mejores". Preguntamos si estaba como autónomo. "En ese momento no estaba ni como autónomo ni nada, [cobraba] en negro. En aquella época era todo muy complicado".

La siguiente duda que nos surge es, obviamente, cuál era su sistema favorito: "el MSX me encantaba. Era lo más. Hacer los típicos scrolls con mensajes y sprites por encima era superfácil, era muy potente, la paginación de memoria permitía tener mucha más información y hacer cosas mejores. Me encantaba programar en MSX. En Spectrum he programado mucho y era lo que más dominaba. Y el Amstrad CPC nunca me llegó a gustar porque las resoluciones eran muy incómodas. En Amstrad tenía un motor que era prácticamente dibujar los mapas y luego poner los sprites. No hacía animación con los sprites, con el color de la tinta que flashea intentaba conseguir la animación, intentaba que pareciera que estaba en movimiento. Y reutilizaba las rutinas porque no había tiempo físico para poder hacer cosas nuevas".

En la oficina con Luis Sanguino, los trabajos empiezan a cambiar. A partir de 1987 los juegos aparecen con el sello de Sygran o de PPP Ediciones, y las cintas mensuales pasan de tener nueve o diez programas, a un solo juego hecho casi íntegramente en código de máquina. De aquella época son *El doblón de los Goopys* o *Jony y el trono del jaguar*. Y también dos de sus juegos más reconocibles de aquel período, *Bloody* y *Funky Punky*. Da la sensación de que el plan ya no era hacer juegos como churros, sino un producto más elaborado: "*Funky Punky* fue el primer intento. Pero entonces no teníamos más que nuestras herramientas de siempre". Hacer los juegos en ensamblador, sin ayudas que pudieran parar la ejecución del programa cuando daba errores y depurar el código, era todo un reto. "Todo eso llegó más tarde. En *Bloody*, por ejemplo, tenía una fecha de publicación programada, y me tiré tres noches seguidas intentando encontrar algo que lo bloqueaba. Lo único que teníamos era un interfaz con el que podías ralentizar el juego, y eso me empezó a ayudar porque veías cómo se iba pintando la pantalla y te daba una idea de cómo estaba funcionando la rutina. Ensamblaba el código sin saber si iba a funcionar o no, lo ejecutaba, y había veces que veías un poco más y cascaba, otras veces no veías nada, y te ponías a revisar todo



Carátulas de algunos de los juegos antes de llegar a Iber.

desde el principio. Las herramientas específicas llegaron en Iber. Hasta *Bloody*, incluido, todos los juegos están hechos en ensamblador a pelo. La portada y los gráficos son de Miguel Ángel Borreguero".

Miguel Ángel era su grafista, el artista que le acompañaría desde entonces. "Nos conocimos porque él también era de Pinto. En aquella época

todo funcionaba con el boca a boca, no había internet ni redes sociales, ni tutoriales de Youtube. Vino a mi casa a presentarme pantallas de Spectrum que él dibujaba. Las hacía con un programa donde tenía simplemente cinco teclas, arriba, abajo, izquierda, derecha y otra que cambiaba el color del punto, y con eso hacía todas las pantallas. Flipé cuando lo vi, cómo podía dibujar con algo tan básico. […] La primera colaboración que tuvimos más en profundidad fue *Bloody*, donde hizo los gráficos, la pantalla de presentación, y a partir de ahí los siguientes". ¿Las ideas de los juegos eran vuestras? "Sí. Esa en concreto, la de *Funky Punky*, era mía. Miguel Ángel hizo las portadas para darle un poco más de empaque a los juegos".

¿Qué os podían pagar por un juego como *Bloody*? "No recuerdo, pero… No sé, 200 000 pesetas de la época, que era dinero". Javier García Navarro, responsable de la versión para Amstrad CPC de *Sabrina*, nos contaba que firmó 100 000 pesetas por el juego para Amstrad CPC, pero que le penalizaron por entregarlo tarde y solo le pagaron 70 000: "todo eso lo administraba Luis Sanguino, que era el que tenía más edad y negociaba con el dueño de la distribuidora. Nosotros éramos un grupo de chavales muy jóvenes, teníamos mucha inocencia, no sabíamos defender nuestros derechos".

El grupo formado por Luis Sanguino, Miguel Ángel y Ángel, con la inclusión de ayudas puntuales de otros programadores y músicos, firmaba sus juegos como Genesis Soft. A finales de 1987, con la ayuda de un inversor externo, se constituyeron como IBSA y consiguieron la licencia para hacer un juego de la popular cantante *Sabrina*: "el servicio militar me cogió cuando habíamos empezado *Sabrina*, cuando tenía 19-20 años. Hice solo las rutinas [de Spectrum] para mover los decorados y para pintar los sprites de los personajes, pero no el diseño. Me fui al servicio militar y ya se quedó el resto del equipo completándolo".

"EN TODO ESTO DEL VIDEOJUEGO HABÍA MUCHO OPORTUNISTA. SE CRUZÓ OPORTUNISMO CON GENTE CON GANAS DE HACER COSAS"

IBER

Ángel estuvo doce meses en el dique seco: en todo 1988 solo firma un título, y ese año coincide con su paso por el ejército. A su regreso se encontró con que Luis Sanguino había consolidado IBSA y se preparaba para convertirla en otra cosa: "IBSA fue algo transitorio hasta que se constituyó Iber. Hicieron un montón de cosas no muy justificables. No sé si era [a través del propietario de la distribuidora] u otra persona, pero Sanguino traía juegos extranjeros con la intención de hacer una reedición para España. El trabajo era sustituir los gráficos". Ángel se refiere al material que aparecía en revistas como *El Mejor MSX*, *Juegue con su MSX* o *MSX Software*, y a títulos como *Elidon* de Orpheus (aquí rebautizado como *Silfi*), *Pine Applin* de ZAP (*Comepiñas/Cosme Stible*) o *Buck Rogers* de Sega (*Super Piloto*): "yo no estuve en esa época, sé que pasó durante mi período de mili. Entiendo que sería para tener una continuidad".



El equipo de Iber, hacia 1989, en una foto que apareció originalmente en el número 191 de la revista *MicroHobby*. De izquierda a derecha, Miguel Ángel Borreguero, AGD, Javier Vila, Francisco Javier Rodríguez y Luis Sanguino.

El retorno de Ángel implicó una serie de cambios y se solapó con la creación del nuevo sello, Iber: "llegamos a un acuerdo con José Luis Nieto, que era el dueño de la empresa que tenía toda la distribución de la serie B de Erbe. Cuando los juegos terminaban su ciclo de vida, esta persona los recogía y los metía en expositores de gasolineras y videoclubs, esos eran sus canales de distribución. Este hombre quería crear juegos específicos para esa línea, y nosotros queríamos competir con los grandes. No lo conseguíamos nunca, porque los productos que nos solicitaban se hacían con muy poquito plazo de desarrollo […], igual que lo que hacíamos para quiosco". Lo que sí cambió un poco fueron las condiciones salariales: "en Iber ya tuve un contrato, dijimos que así [cobrando en negro] no se podía funcionar. Cuando tuvimos una financiación estable, […] se pusieron en marcha los contratos".

El primer juego que hizo Ángel en Iber fue *Habilit*, porque de *Wampcola* (una versión retocada de otro juego suyo, *Drácula*, que había aparecido en el primer número de *MSX Video Play*) no recuerda nada: "ese no me suena, ni haberlo maquillado. Hice el original mío, *Drácula*, y si alguien lo cambió, fue otra persona. [*Habilit*] sí era mío: la idea de ese juego sale de una recreativa. Un verano en el que en lugar de ir a la piscina con las chicas y los colegas, me quedé en casa haciendo el juego. Me venían a buscar para que saliera, y yo me quedaba haciendo el juego. He leído que ese juego tenía un fallo, y que no se podía pasar de la pantalla no sé cuántos. Pero en todos tenía una combinación de teclas que ya no recuerdo para acceder al editor, que estaba dentro del juego. Con esa combinación de teclas podías editar el escenario, así que casi seguro que se puede corregir el problema. Es cuestión de investigar un poquito". De hecho, la versión corregida de *Habilit* se distribuye habitualmente con el volcado original.



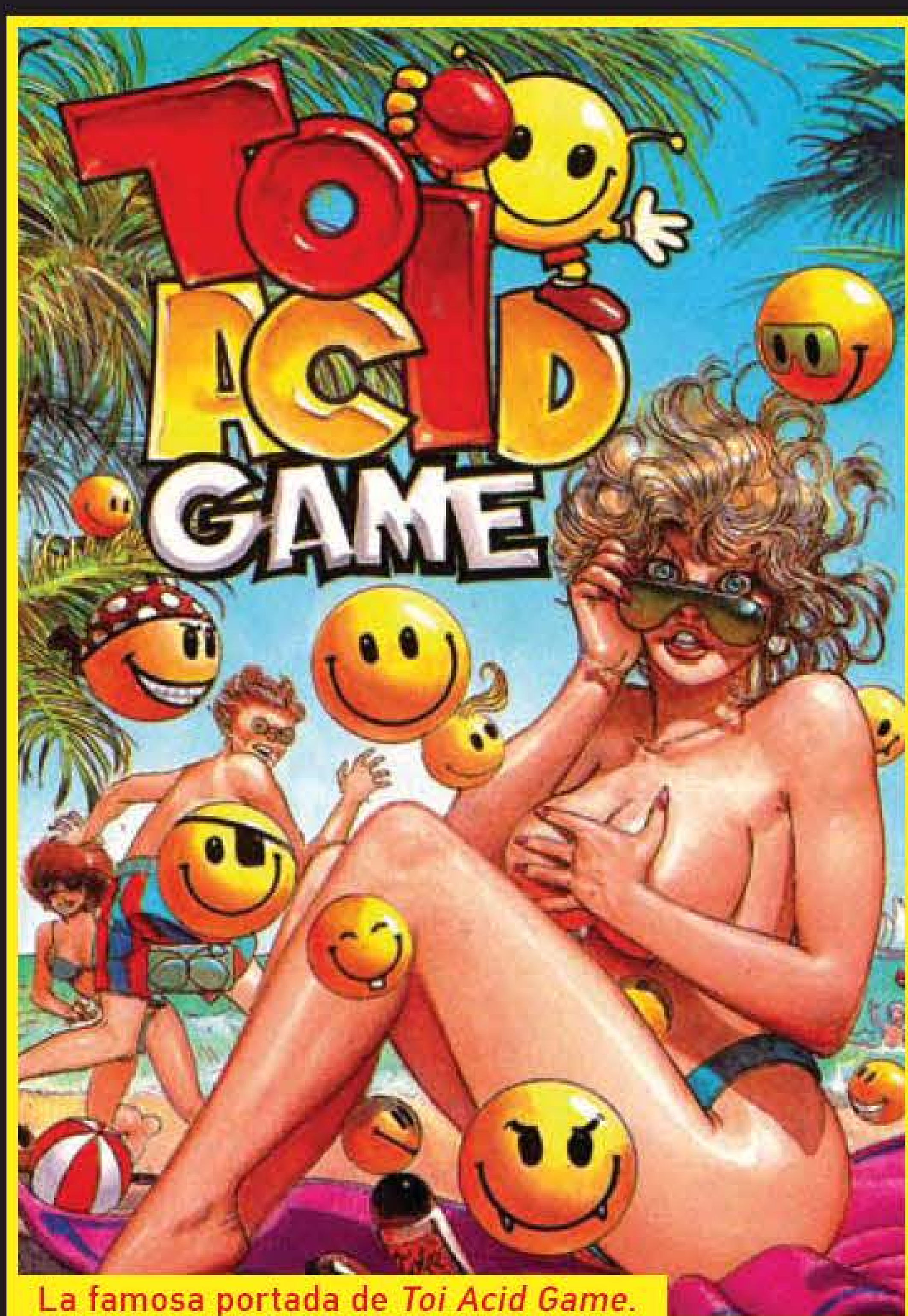
Habilit (ZX Spectrum, 1988

Iber también publicaba juegos de otros programadores: "adicionalmente, había una serie de programadores satélite, que iban, venían, que nos traían sus proyectos. [Esos proyectos] los valoraba Luis en primera instancia, y luego la empresa que los fuera a publicar, en este caso IBSA. Si les interesaba, los publicaban". Le preguntamos por qué más compañeros recuerda: "en la plantilla de Iber estábamos Miguel Ángel como grafista, Javier Vila como programador, Luis Sanguino como director, y yo. [Y, antes] cuando estábamos en IBSA, se incorporaron un programador de Jaén, Daniel Díaz Sañudo, que nos ayudó a hacer versiones de MSX, y un amigo suyo, Alfonso Gustavo Chico, que era músico e hizo esas melodías tan pegadizas de *Bloody* y *Toi Acid Game*".

El mayor hito de esta etapa fue *Toi Acid Game* (1989), título con el que Iber puso toda la carne en el asador: "nuestro primer título con inten-

ción de calidad fue *Toi Acid Game*. Aparecer en *MicroManía* fue lo más [risas], y además estuvimos en una entrega de premios, nos dieron un premio al mejor sonido. La música inicial estaba hecha con samples, y sí, era mi voz y fragmentos muy pequeños de música de la época, repetidos al estilo de los megamix que se hacían por entonces. No había muchas cosas así en otros juegos, para la época fue un poco diferente. En *MicroHobby,* para que tan siquiera te hicieran un comentario de un juego, tenías que haber pagado previamente publicidad en su revista. Y las cintas con la demo, la duplicación de la cinta, creo que también la pagábamos nosotros, y luego ellos la incluían con la revista. Bueno, no sé si era a medias, porque había más de un juego. Era la única manera de llegar a la gente, las revistas, no había otros vehículos".

Además de con la publicidad, en *Toi Acid Game* contaron con equipos profesionales: "me acuerdo de que lo empezamos con las herramientas normales y lo terminamos con los PDS. Intentamos que el scroll fuera suave, que no se mezclasen los colores de los sprites con los fondos, que quedaba horrible… y nos marcamos un scroll de cuatro píxeles. La portada nos la hizo un dibujante famoso [Juan Jiménez]. Una portada así era cara, pero al final era uno de los elementos que tenía más atractivo de un juego". De hecho, le comento a Ángel, hay hasta versiones hechas en Hungría para un ordenador minoritario, el Enterprise: "me sorprende gratamente que hayan versionado el juego, aunque es triste que el reclamo sea el contenido de la portada [risas]". Además de las versiones de Spectrum, MSX y Amstrad CPC, hay una para Atari ST y otra de



La famosa portada de *Toi Acid Game*.

Commodore 64 que parece que nadie ha encontrado. Preguntamos a Ángel por lo que recuerda al respecto: "los gráficos de Atari los hizo Miguel Ángel Borreguero en Spectrum y se migraron y colorearon en Atari por José Luis Correa, que hizo un gran trabajo; pero la programación la hicieron compañeros de paso. No me suena versión para Commodore 64, pero creo que para Amiga se quería hacer una basada en la de Atari".

En una conversación previa con Javier Vila nos enterábamos de que a veces tenían una fuente de ingresos paralela: hacer conversiones de juegos de Spectrum a MSX por encargo de Erbe. Preguntamos a Ángel por su relación con otros grupos como, precisamente, Erbe, Topo o Dinamic: "Erbe importaba juegos, pero a veces solo [tenía la versión] de Spectrum, la de MSX no existía. Eran encargos puntuales que nos hacían, nos daban la cinta tal cual y por 200 000 pesetas se la convertías. Que recuerde, yo hice dos: las de *Moonwalker* y *Chase HQ* [1989]. Creo que llegaron a mí porque nadie quería hacerlas. La de *Moonwalker* era un dolor de cabeza porque estaba muy mal programada, era un enredo del copón. La de *Chase HQ* tenía de especial la velocidad. Ese juego era puro dinamismo [y] llevar eso a MSX tenía su problemática. Yo no disponía del código de los juegos: tenía que localizar e interceptar la rutina de pintado de pantalla, la de lectura de teclado, la ejecución de sonidos



Chase HQ (MSX, 1989)

y la rutina de carga, y redirigirlas al código que generaba yo para volcar toda esa información al chip de vídeo del MSX. Conseguir que algo fuera rápido en MSX reutilizando la [versión] de Spectrum era muy jodido. Lo que hice fue otro doble buffer aparte del que ya llevaba el juego, donde yo comparaba una imagen y la anterior, de forma que solo volcaba lo que cambiaba. Ahí conseguí que fuera con cierta velocidad".

¿Y respecto a Topo, Ópera Soft y demás compañías?: "Nunca llegamos a conocerlos. Nuestro nexo con el mundo exterior siempre fue Luis Sanguino. Solo con Topo, pero fue más Topo quién nos lo pidió porque no quisieron publicar *Casanova* a través de Iber. El programador [José Carlos Arboiro] se vino con nosotros a Iber una temporada. Aprendí mucho de él porque el tío era un máquina, me descubrió el comando PUSH en ensamblador, que servía paga ganar velocidad porque yo utilizaba LDIR para mover datos, que consumía más ciclos. Movía el puntero de la pila a donde estaba la pantalla y con PUSH pintaba la pantalla desde el final hacia arriba, y ganaba justo el doble de tiempo. Con esa técnica, que usamos en el scroll del *Toi Acid Game,* hicimos *El Ángel Exterminador*".

Aparece en este momento un título que no llegó a ver la luz: "viendo que eso funcionaba, surgió la idea de *El Ángel Exterminador,* que tenía unas rutinas que eran el no va más. Se unía la lógica de los mapas de caracteres de MSX, con la posibilidad de pintar la pantalla a una velocidad razonable. Hicimos unas rutinas que tenían scroll entre planos, el personaje tenía uno, el paisaje frontal otro, y también había un paisaje de fondo. Los sprites eran muy grandes porque estaban pintados con caracteres. Hicimos tres o cuatro bancos de caracteres y un programa que buscaba el carácter más parecido al que necesitábamos; como muchos se repetían, solo pintábamos los que eran diferentes. Con eso se dibujaban todos los sprites y el escenario con una calidad impresionante, y todo eso lo movíamos a una velocidad de vértigo, nos permitía ir al cincuentavo de segundo, estábamos flipados con aquello. Eso salió a partir de la lógica de las conversiones de MSX". Una técnica parecida se puede observar en *Slowglass* (Animagic, 1990), por ejemplo.

En todo caso, queremos saber si se guardó algo del proyecto: "no sé si se ha conservado... y estaba todo en microdrives". ¿Pero cómo lo tenías en microdrives, si ya tenías un PC? ¿Trabajabas aún en un Spectrum? "Sí, porque teníamos editores, programas de dibujo… Ahora nos imaginamos un mundo en el que hay de todo, pero en aquella época, hasta que encontrabas un programa de dibujo, hasta que encontramos el *Art Studio,* tuve que hacer mi propio programa de dibujo. Para los sprites igual, tenía mis herramientas para animar sprites, y para generar los bancos de caracteres, y todo eso estaba en microdrives". Javier Vila ya nos había advertido de que *El Ángel Exterminador* era impresionante, que debíamos preguntar a Ángel por él. En qué estado estaba, ¿prácticamente terminado? "No era un juego completo, pero teníamos en movimiento personajes, enemigos, el personaje principal con armas, y los planos de movimiento del escenario, que eran cavernas. Miguel Ángel hizo unos diseños espectaculares. La idea partía



Los gráficos de *El Ángel Exterminador* serían parecidos a los de *Slowglass* (Spectrum, 1990)

de una mecánica tradicional: era un personaje que se transformaba, cambiaba de forma. Se hacía más pequeño y sacaba unas alas, y así se desplazaba volando, ¿recuerdas el *Nemesis* de Konami? Tenía armas que se movían alrededor, con movimientos preprogramados, muy chulos".

"[Pero en medio del desarrollo] José Luis Nieto se metió en el berenjenal de un álbum de cromos que le salió mal, y dejó de pagarnos. Un mes, otro mes, y así hasta siete meses que aguantamos sin cobrar, aunque teníamos que ir a trabajar para poder reclamar, al final fuimos a juicio y cobramos una mínima parte del Fondo de Garantía Salarial. Fue un fiasco grandísimo, una pena todo aquello, porque iba a salir algo bonito. Este hombre [el dueño de Iber] no sabe el daño que nos hizo. Paco Pastor se interesó por nosotros, nos visitó en un par de ocasiones y cuando vio *El Ángel Exterminador* nos comentó que aquello tenía futuro… y se nos quedó en agua de borrajas".

EL SALTO AL PC

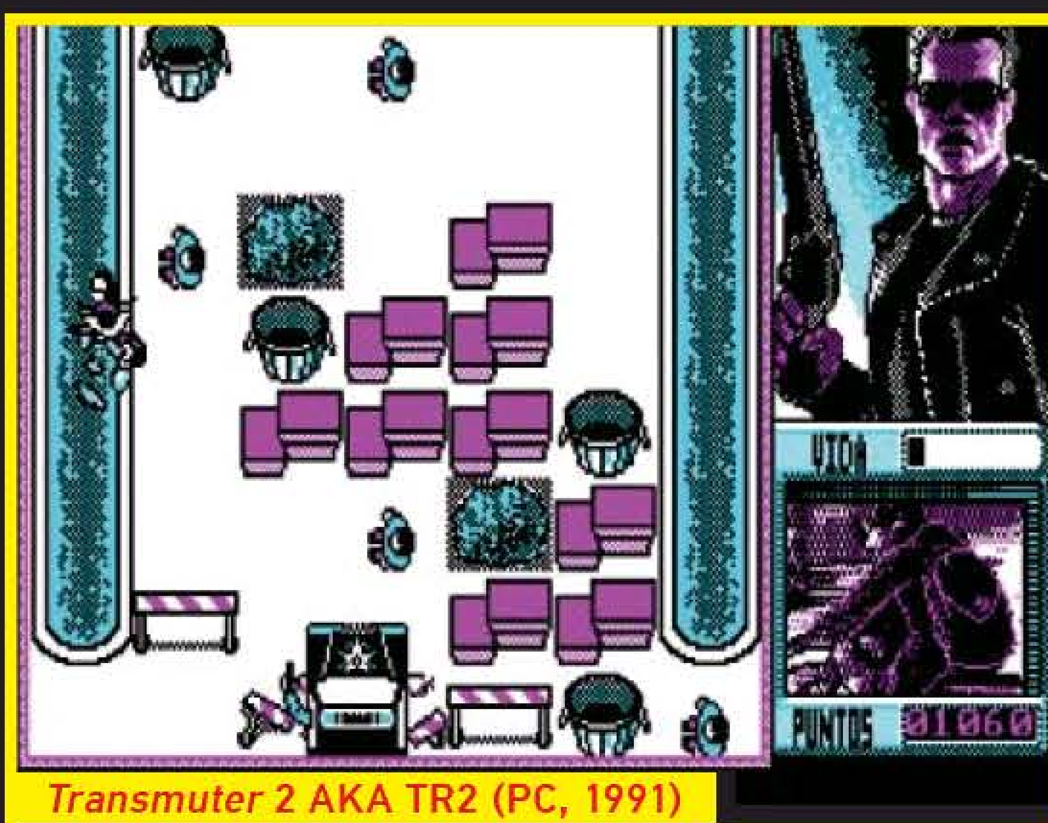
Ángel prosigue su relato: "un compañero de mi padre tenía una gestoría, y le hice un programa de gestión de nóminas. El hombre me dijo que por qué no lo vendía, y me puso en contacto con dos editoras. [En una de ellas] se interesaron más por la parte de los videojuegos que por los programas de gestión, y ahí comenzó nuestra relación, proponiéndome realizar una revista íntegra de juegos para PC. Aquí es donde entra Magín Ediciones, Mago… pasó por veintisiete nombres, y detrás de esta editorial estaba esta persona, Manolo [Manuel Giménez Sanz, director de Ediciones Manali]. Tuvimos momentos donde contactábamos, lo dejábamos…" Cuando Iber suspendió pagos, trabajar para cabeceras especializadas como *Disco PC* y *PC Game* parecía una salida: "íbamos a la oficina por la mañana, hasta las dos, y allí hacíamos nuestro trabajo formal. Y por las tardes empezamos a hacer juegos para Magín Ediciones". Los juegos para Manali recuperaban el espíritu amateur y de quiosco de sus primeros trabajos: títulos



Tortugas Pijas, La Historia Inolvidable y *Bionic Police*, todos de 1991.

hechos a destajo, sin tiempo para el desarrollo, lejos otra vez de lo que había significado *Toi Acid Game*: "[Miguel Ángel y yo] teníamos muy poco tiempo para desarrollar estos juegos. Teníamos que publicar varios cada mes. En la primera etapa de Manali programaba el cien por cien del código en Basic, sin nada de ensamblador para mover los sprites. Era una evolución, empezaba en todos [los sistemas] con el Basic. Con el Basic conseguía hacer algo muy básico, cutre, algo estático, pantalla a pantalla, plataformas… Luego, con el tiempo, aprendía ensamblador".

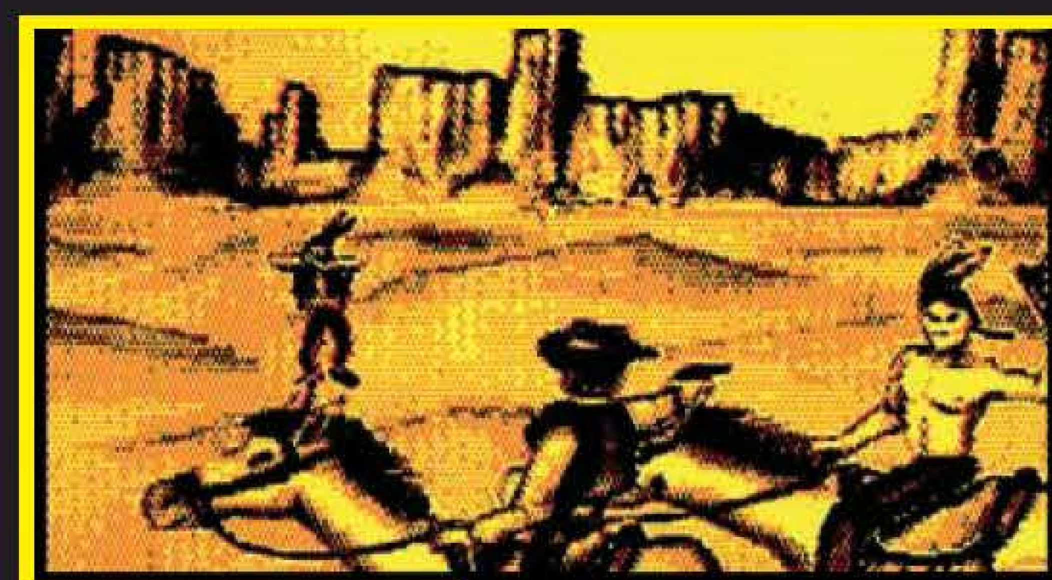
En esas publicaciones aparecían tres juegos al mes, en su mayoría producidos por Ángel y Miguel. Títulos como *Lunar Take* o *Space Snake*, todos de 1989, que fueron evolucionando a algo más elaborado, como *TR2, Desafío Final* o *Chipstons*, de 1991, e incluso a juegos en 256 colores como *Los Tres Mosqueteros* (1994) o *Focsy* (1995). Ángel rescata aspectos de algunos de ellos: "en *Transmuter 2* se nos acusa de haber copiado a Ocean, que son los que sacaron la versión oficial licenciada, pero nosotros lo hicimos antes. Para coger inspiración estábamos muy metidos en el cine, y en una revista anunciaron *Terminator II*, y simplemente con el comentario de cómo iba a ser la película hicimos el juego. Con la velocidad que teníamos, en un mes lo acabamos. Tenía dos fases, en una John Connor iba en una motocicleta huyendo del policía, con scroll. El scroll tenía algunas cosas que nosotros



Transmuter 2 AKA TR2 (PC, 1991)

vimos innovadoras, tenías la sensación de huida, porque pusimos elementos que no te mataban como rampas, vallas, cajas que podías romper, que estaban puestos simplemente para darte la sensación de que escapabas. Y los de Ocean lo copiaron, ¡lo hicieron igual! [Respecto a] *Chipstons* tuvimos que retirarlo de los quioscos por un problema de derechos, Miguel Ángel hizo a los personajes demasiado parecidos a los originales [risas]".

Me intereso por las herramientas que usaban para desarrollar en PC: "tenía un MSX 2 que era la caña, un NMS 8250 de Philips que tenía capturadora gráfica [con la que] hacíamos los gráficos de los juegos de PC. [Miguel Ángel hacía] la portada que iba a ir para la publicación, de la portada sacábamos la pantalla del juego, hacíamos la captura gráfica con una cámara de vídeo Sony que conectaba al MSX. A partir de ahí empezaba la programación, no había tiempo para segundas oportunidades, si algo había quedado mal había que usarlo así [risas]. [De ese modo] empiezan



Far West (PC, 1991)

a salir juegos [en los que los gráficos] ya son dibujos suyos. Dibujar los sprites era un esfuerzo, en cambio dibujar [en papel] lo hacía con más flexibilidad y rapidez, y lo capturábamos de forma que empecé a utilizar sprites mucho más grandes en los juegos. Los sacábamos en blanco y negro y luego lo adaptábamos a la paleta de cuatro colores de CGA. El motivo de utilizar la paleta CGA cuando ya existían EGA y VGA fue por temas de compatibilidad. Los PC eran ordenadores caros y no todo el mundo tenía dinero para estar a la última, no podíamos olvidar a nuestro público objetivo".



Chipstons (PC, 1991)

Con la experiencia adquirida, Ángel se embarcó en más proyectos, como el que le llevó a Libro Informático Técnico y a Círculo ASM: "nos contactó Círculo ASM, y ahí empezamos a hablar de hacer un juego de mus. Fue un encargo, no me dieron más detalles. Miguel y yo empezamos a darle forma: los personajes tenían que ser caricaturas, [con]una presentación muy en plan Mortadelo y Filemón, y queríamos que siempre fueran parecidos para darle continuidad".

Preguntamos a Ángel por detalles del desarrollo de ese segundo título emblemático, *PC Mus* (1995): "las rutinas gráficas están hechas de forma específica para ese juego, no reutilicé las rutinas habituales. Empezamos a hacerlo en 320x200 con 256 colores, pero con esa resolución no podíamos hacer los gestos de la cara, y ahí ya nos fuimos a VGA, 640x480, 16 colores.

Pero el grafista decía que con 16 colores no le llegaba, y lo que hicimos fue hacer tramas. Como los monitores de tubo no tenían tanta definición, cuando ponías los colores muy próximos, se mezclaban y parecían otro color". Y a partir de todo esto hicisteis *PC Mus, PC Dominó, PC Tute…* "… y *PC Póker*. Con ese se terminó la saga que usaba esas rutinas. Desde la versión de DOS nos pasamos a la de Windows, hicimos varias ediciones. La edición de Círculo ASM tuvo bastante éxito. *PC Mus* se tiró cuatro años en las estanterías de El Corte Inglés, cuando lo habitual era que allí los juegos duraran seis meses. Pasaban seis meses, y renovaban todos los títulos, pero *PC Mus* estuvo cuatro años. [Así que] también hice alguno más en entorno Windows, en concreto *Órdago Plus* y *PC Mus 2*". Pero *Órdago* no era vuestro: "no, el *Órdago* original no era nuestro. Hay un punto fundamental que les diferencia: *PC Mus* se basa en entretener y cada personaje tiene una 'personalidad' propia a la hora de jugar, asociada a su imagen pública. Por ejemplo, Gil apuesta casi siempre con 'órdagos', en cambio *Órdago* se limita a aplicar una lógica plana matemática de juego. No tienen nada que ver y por supuesto prefiero mi *PC Mus* [risas]. En toda la saga los personajes tienen sus perfiles individuales de juego, por eso la elección del compañero le añade una gracia especial. Como curiosidad, la idea original era sacar a posteriori diferentes sagas de personajes y escenarios diferentes, pero esto nunca llegó, hasta que pasado bastante tiempo ASM quiso apostar por *Órdago Plus* ya en entorno Windows".

Órdago Plus (PC, 1997)



"Para *Órdago Plus* grabamos con personajes reales en un estudio sobre croma. Detrás estaban Vector Tres, los mismos de Circulo ASM, los que editaron el *PC Mus*. Nos pidieron una versión para Windows del *PC Mus*, y acordamos entre todos hacerlo con personajes reales. La verdad es que invirtieron en reunir a los personajes, sus disfraces, una capturadora de vídeo que en la época eran prohibitivas, y en alquilar el estudio donde se grabaron todas las escenas".

¿Cómo terminó la participación de Ángel en la industria del videojuego? "Estando en Libro Informático Técnico empecé a hacer páginas web para empresas, un catálogo con una base de datos lite. Libro Informático Técnico vendía catálogos a diversas compañías, catálogos genéricos para que esas compañías metieran sus productos. Así contacté con la empresa en que trabajo actualmente".

EPÍLOGO

Hay gente que piensa que los programadores ganaron un dineral, pero Javier Vila cuenta que estuvo solo dos o tres años haciendo juegos porque no le daban seguridad económica, y Paco Suárez asegura que no tiene 35 años cotizados. Ángel expresa que "el mundo de la informática ha estado prostituido totalmente. Nunca se ha pagado el esfuerzo que había detrás. Y en todo esto del videojuego había mucho oportunista, se cruzó oportunismo con gente con ganas de hacer cosas, muy joven, inexperta, que no sabíamos nada del mundo de los negocios".

"Nosotros siempre hemos tenido pasión por lo que hacíamos, otra cosa es que nos haya salido mejor o peor. Miguel Ángel era muy exigente con lo que hacía, y siempre le dábamos mil vueltas a todo y buscábamos algo novedoso, algo en línea con lo que estuviera pasando, porque estaba todo más baqueteado, el fútbol, los toros, había juegos de todo. Pensar un juego era complejo, buscar una idea original, pero a mí personalmente me gustaba, y el ímpetu que le ponía me permitía generar producto y conseguir algún rendimiento por él. Lo que pasa es que me llevó a dejar los estudios, y es algo de lo que me he arrepentido toda la vida. A mí me hubiera ido muy bien en la informática si hubiera cobrado todo lo que he trabajado, pero se ha dado así…"

Gracias por su ayuda en la redacción de este texto a Ángel García Delgado, Javier Vila Lugo, Javier Chocano, Mauricio Muñoz, Javier García Navarro, Juan Carlos Caballero 'Adonías' y Alejandro Conde López.

* El listado completo de los juegos de AGD se ha publicado y se sigue actualizando en el hilo titulado "Ángel García Delgado" de la categoría Videojuegos/Videojuegos clásicos del foro Zona de Pruebas (zonadepruebas.com).

LOS CINCO MEJORES

NOS HA COSTADO PORQUE HAY MUCHOS BUENOS, PERO HEMOS ELEGIDO ESTOS CINCO JUEGOS DE LA PRODUCCIÓN DE AGD COMO NUESTROS FAVORITOS.



TESORO (ZX, 1986)

También conocido como *El Tesoro de Barbazul*: recuerda a un juego no muy conocido de Spectrum, *Pitman Seven* (1983). Mantiene la estética minimalista del resto de juegos en Basic de Ángel, pero el uso de unos sprites tan pequeños lo emparenta con clásicos del estilo de *Conan: Hall of Volta* (1984) o *Realm of Impossibility* (1983).



FUNKY PUNKY (MSX, 1987)

"*Funky Punky* lo tiene difícil. Ha de ir al instituto para realizar el examen que tiene a las diez de la mañana. Son las ocho y todavía tiene que recoger todas sus cosas revueltas entre los desperdicios de la fiesta que tuvo lugar en su apartamento la noche anterior". La premisa es inmejorable.

BIT A BIT









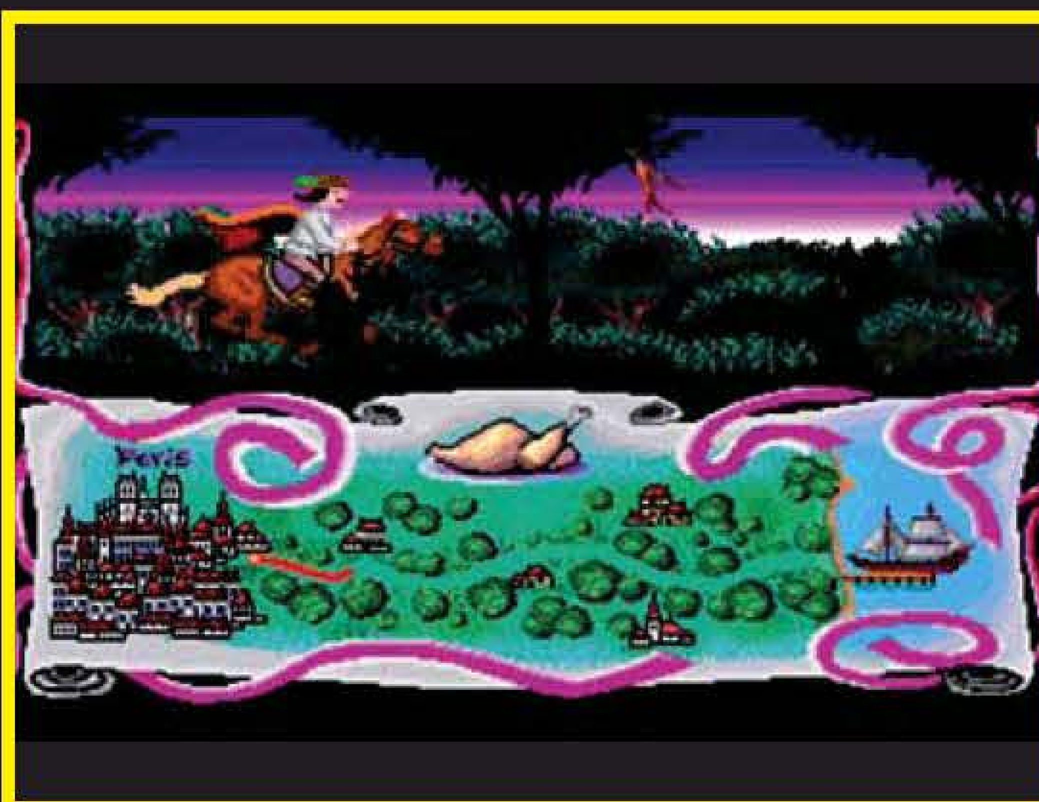
"Estando en Iber, [en el tiempo en que no nos pagaron] el equipo empezó a hablar de qué hacer. Estábamos los que formábamos Iber, Luis Sanguino, alguno de los programadores que hicieron *Defcom 1*… Pensamos que en la televisión no había nada, que estaba viniendo todo el mundillo de las consolas, y se nos ocurrió hacer un programa de televisión". Nos enseña el proyecto que presentaron: cuenta con ilustraciones de Borreguero e incluye hasta las escaletas de cada segmento. "Sí, íbamos muy en serio. Conseguimos convencer a un productor de televisión, y con una productora externa a RTVE rodamos los nueve primeros programas de *Bit a Bit*. Marcelo Bravo era el director. Le gustó la idea, nos ayudó a desarrollarla, cómo tenía que ser el formato, las limitaciones…" Me decía Adonías, el coordinador de Retro Gamer, que estaba enamorado de la presentadora: "la tía era guapísima. Pero pobre, menudas palizas. Como era con público, se montaba primero todo el escenario, que tardábamos horas, luego llegaba el público, chavales de colegios, se acoplaban. Luego teníamos una serie de personas a las que íbamos a entrevistar, entrevistas que estaban planificadas para que los tiempos de grabación se redujeran. Y por último se grababa la presentación del programa, la que hacían ellos en solitario, con un croma. Con eso empezábamos a lo mejor a la una de la mañana, después de haber terminado con el público, y claro, los presentadores estaban que no daban pie con bola después de tanto tiempo. A veces repetían las cosas diez o doce veces hasta que les salían bien".

"Aquello coincidió con el momento en que entraban las consolas. La primera fue Sega, pero venía pegando muy fuerte Nintendo. La idea era tener un medio en televisión donde poder publicitar estos juegos, y esperábamos que las casas se sumaran y nos pagaran publicidad por ello, pero ninguna dio el primer paso. Al final acabamos haciendo publicidad con Huesitos, con productos de ese tipo. No conseguimos ningún contrato con Sega o Nintendo, aunque nos proveyeron de consolas. Marcelo Bravo utilizó [la temporada piloto] para convencer a TVE, y le dijeron que les gustaba, pero que hasta el año siguiente no lo podían meter en la programación. Fue un boom, no te puedes imaginar la cantidad de sacas y sacas de cartas que nos llegaban. La 2 dijo que lo iba a emitir… pero el año siguiente. ¿Y qué íbamos a hacer nosotros? No podíamos estar viviendo del aire, no podíamos estar un año parados a verlas venir, así que nos fuimos. Parte del equipo sí que estuvo en la segunda temporada, y fueron los que lo sacaron adelante. No me consta que Sanguino estuviera en esa segunda etapa. Creo que fueron los chicos de *Defcom 1* los que lo continuaron".



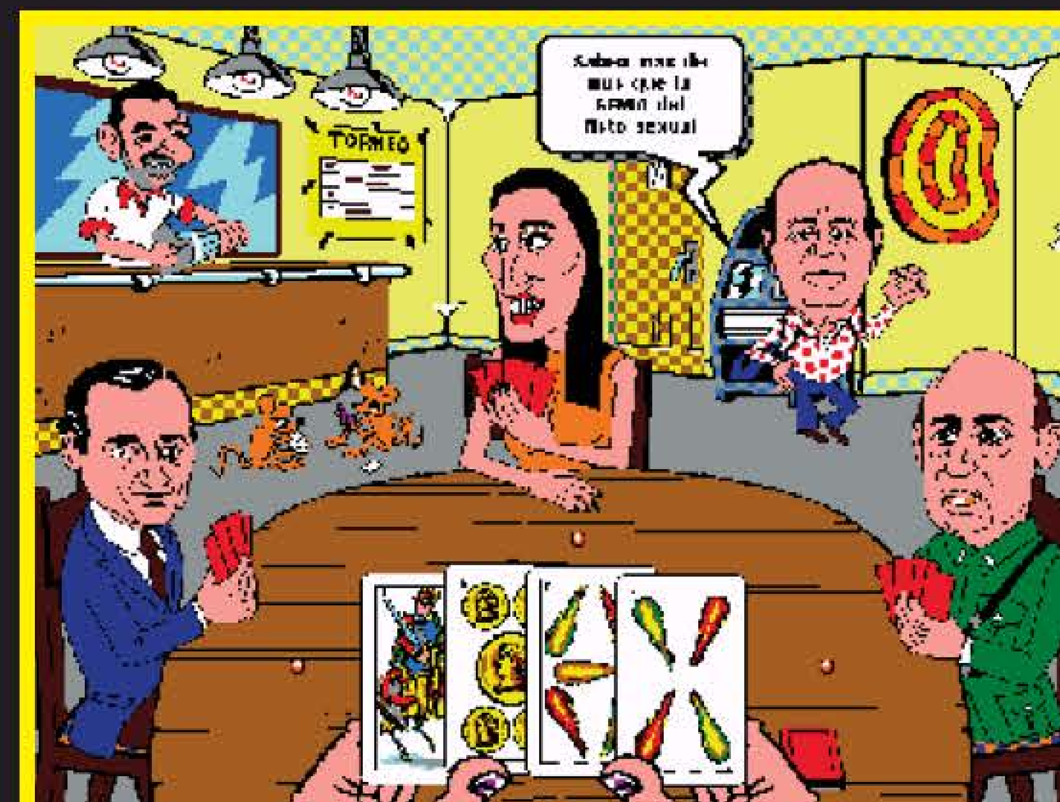
TOI ACID GAME (ZX, 1989)

El título que casi puso a Iber al nivel de las compañías más grandes luce un área de juego pequeña pero unos sprites inmensos y un scroll suave. Los enemigos son sifones y zapatos gigantes sin piernas, como los hubiera imaginado Matthew Smith después de un fin de semana en Magaluf.



LOS TRES MOSQUETEROS (PC, 1994)

Con elementos de *Wrath of the Demon*, *Kane* o los primeros beat'em up del estilo de *Kung-Fu Master*, Ángel y Miguel construyen un entretenido juego de acción en el que los bonus que caen de la parte superior de la pantalla hacen que los mosqueteros que acompañan a D'Artagnan acudan en nuestra ayuda.



PC MUS (PC, 1995)

Podemos jugar con/contra Norma Duval, Jesús Gil, Mario Conde, Felipe González, Rossy de Palma, Ruiz Mateos o Luis Roldán, y como extras aparecen Carmen Sevilla, Chiquito de la Calzada, Arguiñano, José María García o Aznar. ¿Qué más se le puede pedir a un juego de Mus?

LA GUíA DEFINITIVA DE

SUPER SPACE INVADERS '91

INVASOR CLÁSICO



ASTEROIDE

EXTRAÑOS AVISTAMIENTOS EN EL CIELO. INFORMES INCREíBLES SOBRE GANADO MUTILADO. SOLO PUEDE HABER UNA EXPLICACIóN: ¡LOS INVASORES HAN VUELTO! ¡Y ESTA VEZ SON MÁS RÁPIDOS, MÁS MALVADOS Y MÁS PODEROSOS QUE NUNCA! AFORTUNADAMENTE, EN ESTA CONTINUACIóN DEL CLÁSICO MATAMARCIANOS DE TAITO, TÚ TAMBIéN...

TEXTO DE GRAEME MASON



SOLDADO ALIENIGENA

ESTACIÓN ESPACIAL

Pocos videojuegos atesoran el prestigio del *Space Invaders* de Taito. Una leyenda de pantalla estática que propició el popular género de los matamarcianos y sigue siendo admirada hoy, 38 años después de que aquellos alienígenas iniciaran su inexorable avance hacia la tierra. *Space Invaders II* presentó nuevos invasores en 1980, mientras que *Return Of The Invaders* trajo pantallas frescas y coloridas además de formaciones enemigas desconcertantes a 1985. Ahora, aquellos molestos extraterrestres esconden todo tipo de trucos espeluznantes bajo sus mangas permanentemente flexionadas; afortunadamente también hay mejoras en la nave del jugador. Atrás quedó el engorroso tanque del primer juego… en su lugar, esta máquina ligera, apodada como CG30, se desliza por la parte baja de la pantalla, preparada para repartir muerte láser a cualquier alienígena lo suficientemente estúpido como para cruzarse en su camino.

Dado que el *Space Invaders II* no oficial de Midway y las propias secuelas de Taito no consiguieron entusiasmar tanto como el original, para la siguiente reencarnación del clásico se optó por introducir algunos elementos creativos a las mecánicas originales de *Space Invaders*. Así, la pantalla estática permanecería, sin presentar scroll u otros añadidos dinámicos similares, aunque tomó prestados múltiples elementos de juego y los unió a los renombrados sonidos y enemigos del mítico título de 1978.

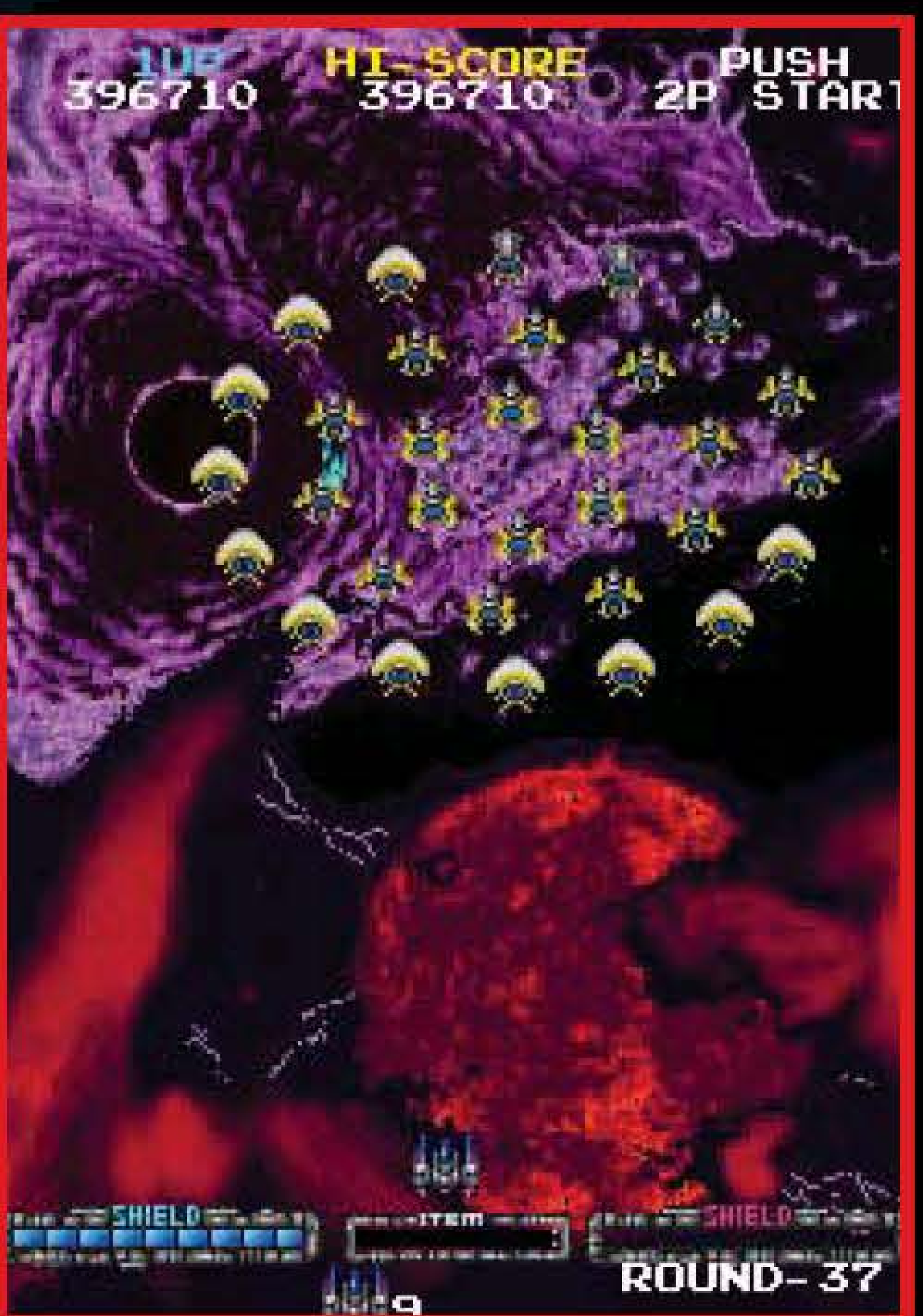
Llamado originalmente *The Majestic 12*, o *MJ-12*, *Super Space Invaders* acontece diez años después de la primera derrota a los insistentes alienígenas. Los invasores están llegando a nuestro sistema solar mediante un esperablemente esférico agujero de gusano, y sus numerosas tropas se están reuniendo sobre la tierra. Una vez más, todo depende de que un héroe solitario alce el vuelo y haga frente a los belicosos extraterrestres, mandándoles de vuelta por donde vinieron con los tentáculos entre las piernas.

A efectos de mecánicas, la plantilla sobre la que funciona *Super Space Invaders* no varía sobre la fórmula que hizo del primer juego un éxito rotundo; tropas alienígenas discurren en formación sobre el jugador, y las bombas, láseres y misiles que lanzan, caen hacia tu posición. Cada fila de invasores baja un peldaño invisible cuando alcanza cada borde de la pantalla. Si alguno de estos seres ultraterrenos alcanza la parte inferior del espacio de juego se pierde una vida, lo cual no es nada agradable, pero resulta definitivamente menos apocalíptico que el abrupto 'game over' del título original cuando la invasión así se hacía efectiva.

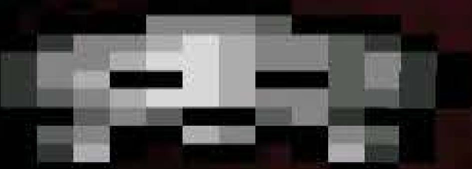
Tras una primera confrontación con los familiares marcianitos clásicos, encontramos nuevos tipos de invasores, cada uno de ellos con una habilidad única. Los que tienen aspecto de insecto rompen la formación y ruedan hacia el jugador con marcado espíritu *Galaxian*; algunos alienígenas se dividen cuando se los dispara, conservando vida atacante propia cada una de esas mitades de sí mismo generadas. Otros crecen con cada herida, para finalmente explotar según tragan más medicina láser. También hay una variedad más acusada de formaciones enemigas. Figuras humanoides circulan sobre el jugador, girando al descender mientras dobles grupos de invasores descienden a un ritmo aún más rápido. Robots alargados e insectos infectan un nivel estilo fábrica, mientras que otra especie de atacante alienígena se teletransporta por la pantalla.

En contraste con los fondos desnudos de los juegos anteriores, *Super Space Invaders* muestra un conjunto de entornos coloridos y dramáticos. Además y por primera vez en la historia de *Space Invaders*, los alienígenas han traído consigo enormes jefes a la contienda. El primero de estos monstruos metálicos aparece al final de la ronda 11, descargando rayos láser desde sus tentáculos estilo Doctor Octopus. A continuación, un platillo cobrizo se divide en dos y cada segmento acribilla al jugador con brillante fuego azul. Hay una enorme nave nodriza con un ojo mortífero aunque vulnerable; y el penúltimo gran ▶

"MI LABOR SE HIZO MÁS INTERESANTE POR EL HECHO DE QUE NO UTILICÉ NINGÚN SPRITE O FONDO DE LA FUENTE, EL ARCADE ORIGINAL"
Jolyon Myers



» [Arcade] Haz frente a un puñado de invasores giratorios mientras el agujero de gusano acecha al fondo.



CONVERSIONES DE OTRO PLANETA



LLEVA LA BATALLA A CASA CON NUESTRA GUÍA PARA SUPER SPACE INVADERS EN ORDENADORES Y CONSOLAS



AMSTRAD CPC

■ Su simplicidad es casi todo lo que la versión para Amstrad de *Super Space Invaders* tiene a su favor. Desafortunadamente los horribles sprites, efectos sonoros poco inspirados y, lo que es más grave, las mecánicas lentas y ampulosas provocan que esta adaptación sea completamente imposible de jugar.



ATARI ST

■ La secuencia introductoria de dibujos animados se ve fabulosa en el ordenador de Atari, y se muestran algunos gráficos encantadores cortesía de Jolyon Myers. Pero se juega con demasiada lentitud, y es inevitable pensar que ojalá hubieran dedicado más tiempo a ajustar el juego en sí.



AMIGA

■ El trepidante tema musical de Jolyon Myers se adapta perfectamente a la contundencia sonora del Amiga. Las barras de información se sitúan a los lados para adaptar así la zona de juego, y aunque es más lento que el arcade, encandila visualmente con sus gráficos nítidos y coloridos.



COMMODORE 64

■ Todo en la adaptación de *Super Space Invaders* a C64 emana clase. Luce una pantalla de carga fantástica, hermosos gráficos de fondo y el juego en sí es rápido y fluido. Y no olvidemos mencionar la elegante secuencia de apertura. Seguramente, la mejor de las conversiones ochobiteras a formato doméstico.



DOS

■ Una vez instalada con VGA y configurada la tarjeta de sonido, obtenemos una conversión decente de *Super Space Invaders*. La estilosa introducción está presente una vez más, y los gráficos VGA dan el pego. Una pena que el control no esté a la altura del resto.



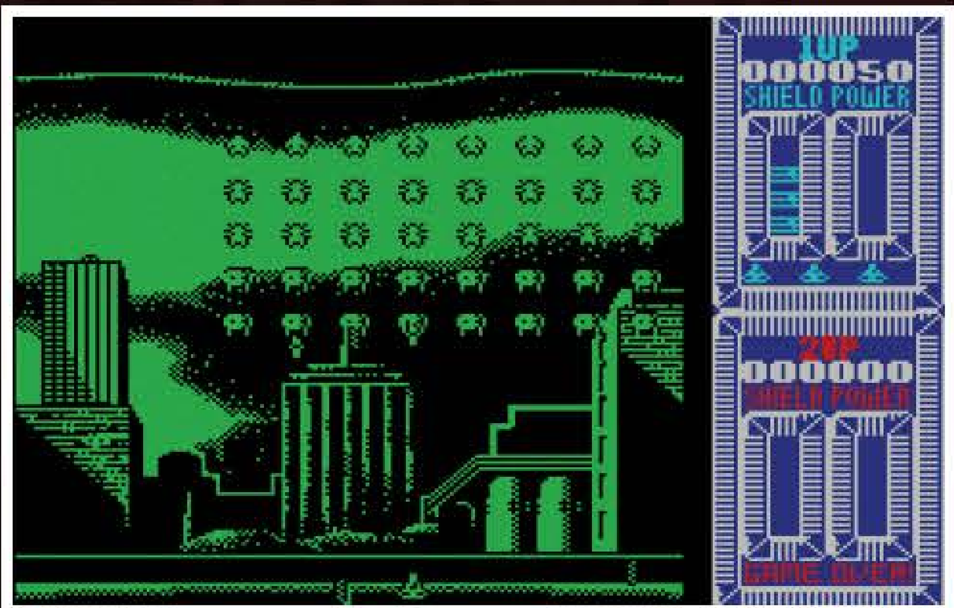
GAME GEAR

■ Para una portátil sin grandes matamarcianos de los cuales presumir, *Super Space Invaders* fue un soplo de fuego láser fresco disparado en 1991. El tamaño de la pantalla obliga a realizar algunos sacrificios, pero los elementos importantes están presentes, nivel de mutilación de ganado incluido.



MASTER SYSTEM

■ Aún con la nave del jugador renombrada como Maverick 6, estamos ante una fiel versión de *Super Space Invaders* y una de las mejores adaptaciones, con prácticamente todos los niveles del arcade intactos (incluyendo ese en el que las vacas lo pasan regular). Y pueden gozarlo dos jugadores simultáneamente.

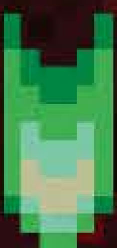


ZX SPECTRUM

■ Un intento impresionante pero fallido a medias de imitar los brillantes fondos de *Super Space Invaders* con la paleta de color y limitaciones gráficas del Spectrum, pero en ocasiones los alienígenas y sus disparos no terminan de apreciarse correctamente. Al menos las mecánicas están relativamente intactas.



"ADORAMOS LOS NIVELES DE BONUS CON LA ABDUCCIÓN DE VACAS, OBVIO ELEMENTO DE PELI DE SERIE B"
Jolyon Myers





villano, un futurista y elegante navío extraterrestre con forma de serpiente que arroja un rayo láser grueso y letal a lo largo de la pantalla. La eliminación de cada jefe requiere tácticas específicas y reflejos instantáneos. Y los potenciadores vienen genial, no hace falta decirlo.

Además de estos megamalotes, *Super Space Invaders* intercala las acciones de invasión con fases de bonus conocidas como Mutilación de Ganado. Estos malditos invasores, mal rayo les parta, también tienen planes malvados para con nuestras vacas, a las que arrancan de sus paraísos cubiertos de hierba abduciéndolas para quién sabe qué despreciables propósitos. En este escenario, el jugador debe reventar los numerosos platillos que zumban por la pantalla mientras impide que secuestren nuestros queridos bovinos. Cada uno de estos que consiga salvar al final del nivel otorgará al jugador una bonificación de 5000 puntos. También seremos premiados al destruir platillos, en función de lo alto que estuviera el Objeto Volante en el momento de su destrucción, con una oscilación entre 2000 puntos por cada platillo eliminado en la parte superior de la pantalla, a 100 por una muerte a quemarropa.



» [Arcade] Con la amenaza en la tierra por el momento solventada, es hora de conquistar el cielo.

Aunque menudos defensores de la tierra seríamos si no tuviéramos en permanente vigilancia de las amenazantes naves nodrizas que vigilan la batalla desde las alturas. Estos minijefes cambian según el tipo de invasor que está bajo ellos, desde el platillo clásico en los primeros niveles, hasta la versión que gira locamente con brillo carmesí en el escenario de la nube, pasando por el bicho enorme y reluciente que se escabulle a través de los niveles con insectos. Si bien son inofensivos para el jugador, derribar a estos enemigos debe ser prioritario porque, cuando se destruyen, dejan caer un potenciador de forma similar a como sucedía en otro exitazo de Taito, *Arkanoid*. Los potenciadores forman parte de las mecánicas implícitas a *Super Space Invaders*, siempre peligrosos para los alienígenas pero de uso limitado. Para más información sobre potenciadores, dirígete al apartado 'Guerra Al Invasor'.

Además de todas estas innovaciones, la nave del jugador ahora puede equipar un útil escudo para repeler los ataques enemigos que llega como potenciador 'S' desde las naves nodrizas volatilizadas. Por lo general y comenzando con tres, un jugador habilidoso puede recopilar hasta ocho de estos escudos en suma a su conteo habitual de vidas. Finalmente debemos apuntar que si la invasión alienígena se hace difícil de repeler, un segundo jugador puede añadirse a la refriega galáctica, duplicando así la potencia de fuego de la humanidad contra estos persistentes invasores.



» [Arcade] El jefe final coge invasores comunes y los transforma en estos temibles gigantes.

En la era de los títulos de lucha con sprites enormes y juegos de conducción que intentaban simular un entorno tridimensional, *Super Space Invaders* es un delicioso anacronismo perteneciente a una época en la que primaba la pureza del juego sobre el aspecto visual y los complejos sistemas de bonificación. Estos elementos hicieron que *Super Space Invaders* fuera un objetivo natural para Domark y su propósito de realizar conversiones domésticas; la compañía y su implicado equipo de desarrollo añadió funciones, introducciones y despedidas adicionales. La intentona de invasión alienígena de *Super Space Invaders* fue finalmente repelida, solo para regresar cuatro años más tarde a los salones recreativos reencarnada en *Space Invaders DX*, con los marcianitos y sus malvados asociados envalentonados con el éxito y la destrucción causadas en 1990. Es justo reconocer que la luminosa imaginería y las nuevas mecánicas, fusionados a los estímulos sonoros y los recuerdos del icono lúdico único nacido en 1978, se combinaron gloriosamente para hacer que *Super Space Invaders* fuera el indiscutible pináculo de una serie legendaria. *



» [Arcade] A cada jefe que abates se suceden dramáticas explosiones.

LLEVADME ANTE VUESTRO LAGARTO

CONOCE LAS MUCHAS VARIEDADES DE INVASORES QUE ENCONTRARÁS EN SUPER SPACE INVADERS

INVASORES CLÁSICOS

Los alienígenas invasores originales, con algún giro ocasional como desplazarse hacia abajo cuando destruyes uno de los suyos en la fila inferior.



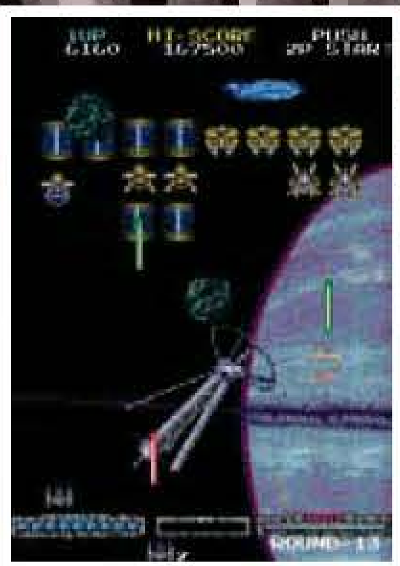
INVASOR MUTANTE

Parecen invasores clásicos, pero disparar a estos alienígenas duplica su tamaño. Y luego, habrá que dispararles dos veces para matarlos...



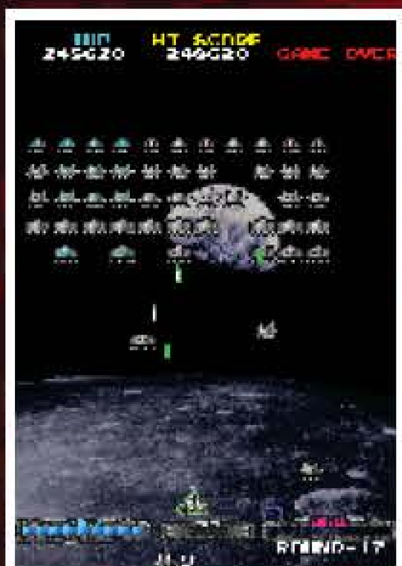
INVASOR EN FRASCO

Estas criaturas se presentan atrapadas en un recipiente, ¡pero pueden dispararte! Si se liberan de su encierro, su cadencia de disparo aumentará.



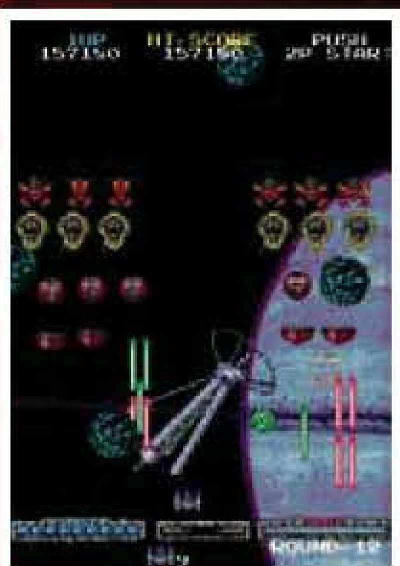
LOS ROMPE FILAS

Estos ágiles invasores romperán su estricta formación y bombardearán al jugador mientras sus amigos continúan disparándole sin cesar.



INVASOR INSECTO

Estos alienígenas con pinta de insecto lanzan rocas y vainas verdes mientras sus amigos disparan fuego láser. Cuidado con su rayo rojo.



INVASOR ESFÉRICO

Una curiosa selección de globos oculares y otros objetos esféricos. Ten cuidado con el primero, solo puedes esquivar su ataque invulnerable.

PEQUEÑOS ROBOTS

Pueden parecer inofensivos, pero esta organizada colección de enemigos robóticos pronto te tendrá peleando con su intensa tormenta láser.



BICHO BRILLANTE

Un conjunto de insectos brillantes protegido por una fila de esferas que escupen largos rayos invencibles al jugador. Son durillos, sí.



BICHOS LARGOS

Un bicho largo similar al robot que vuela bajo y de repente, está demasiado cerca. Otra pesadilla escupebalas que te dará muchos problemas.

MOLUSCOS

Divididos en dos grupos de rápido descenso, estos invasores crustáceos lanzan bombas peligrosas. Y encima, no puedes destruir la variedad azul.



ROBOTS GRANDES

Estos robots tipo Transformer vuelan bajo y luego se lanzan en picado disparándote. Elimínalos en cuanto tengas ocasión.

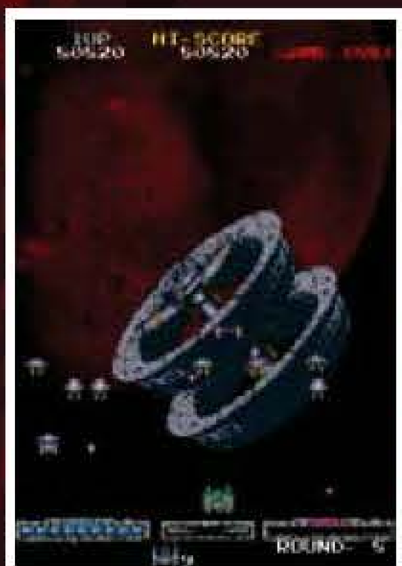


PLATILLOS CAZAVACAS

Desarmados, estos platillos se lanzan a tierra para capturar bovinos desprevenidos. Son muy rápidos. Y cuidado cuando lleven una vaca a bordo.

MITADES

¿Pensabas que habías eliminado a un invasor? Ojo porque algunos se dividen en dos cuando los disparas. ¡Y eso significa que tienes doble problema!



SALTADOR

Una vez alcanzan el borde de la pantalla, este grupo de alienígenas se teletransporta al otro lado. Para nada es peligroso, pero desorienta lo suyo.

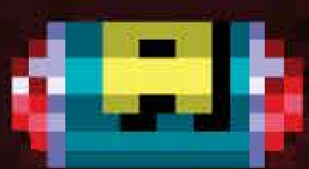


INVASOR ESPARCIDOR

Dos grupos de coloristas invasores que se moverán unos contra otros y hacia el borde de la pantalla, hasta que desciendan súbitamente a por ti.



JEFE



POTENCIADOR

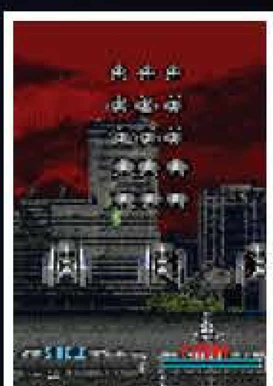
CAÑÓN CG30

GUERRA AL INVASOR

ES LA HORA DEL CONTRAATAQUE, CON LA FABULOSA GUÍA RETRO GAMER DE POTENCIADORES

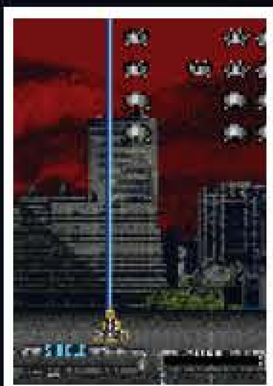
BASES

Construcciones que replican los edificios originales. Explotan al contacto con los invasores, así que llévalas hacia ellos.



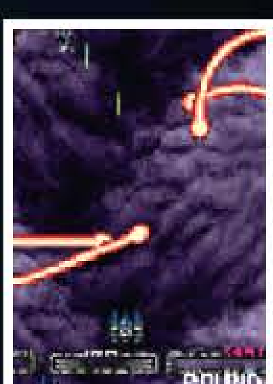
SUPER LÁSER

Un rayo azul sólido y poderoso que destruye cuanto topa con su camino, arma excelente para destruir rápidamente oleadas pesadas.



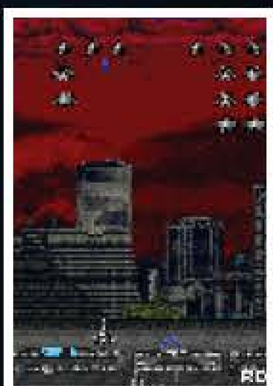
DESTRUCTO LÁSER

El arma perfecta cuando quieres abatir hasta al último invasor. ¡Simplemente dispara y deja que haga su trabajo!



DOBLE DISPARO

Con los potenciadores puedes conseguir escudos y disparos extra. ¡Convierte tu CG30 en un arma de tiroteo masivo!



LÍNEA DIRECTA CON EL DESARROLLADOR

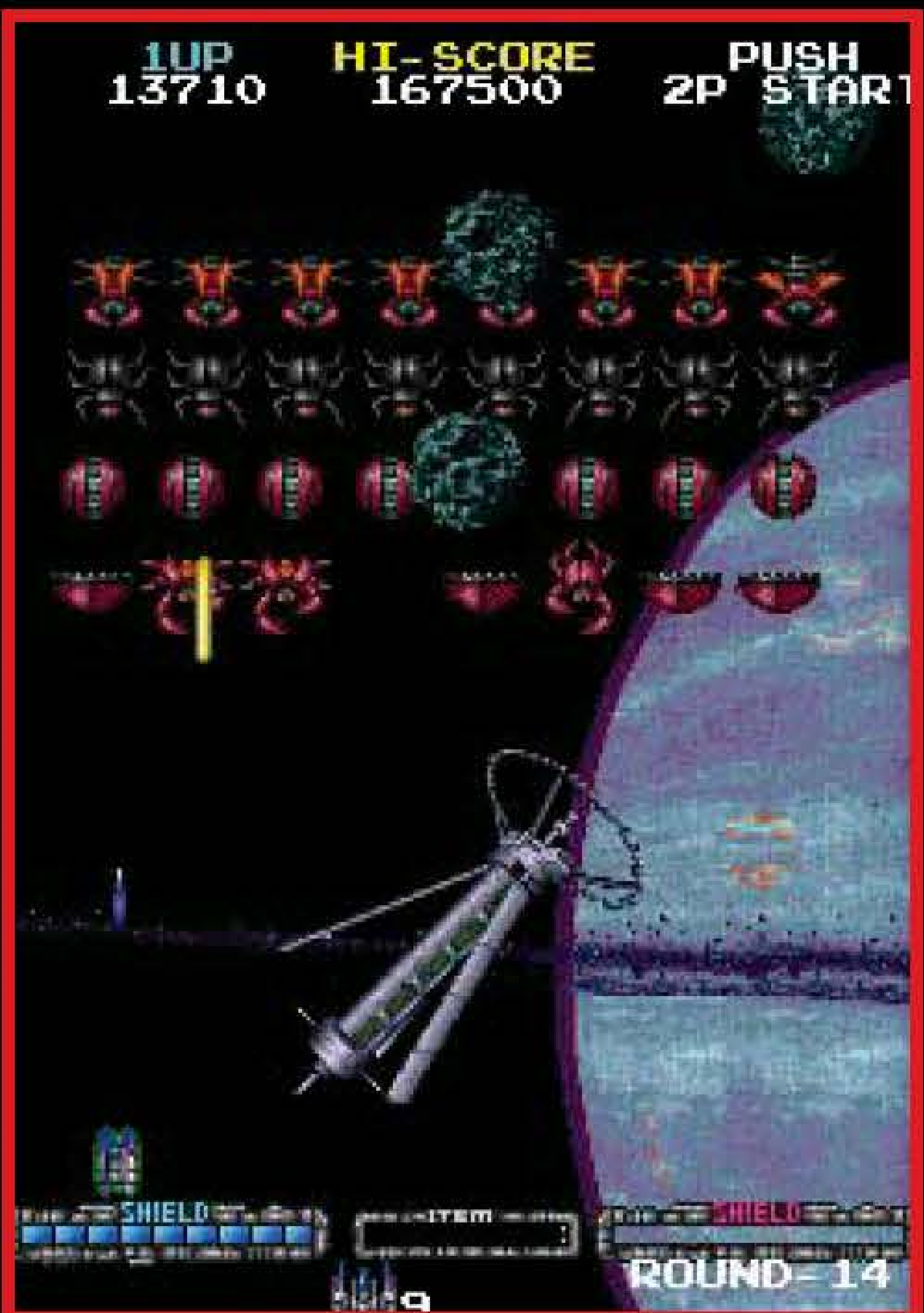
JOLYON MYERS DE DOMARK NOS CUENTA COMO REALIZARON LAS CONVERSIONES DOMESTICAS DE SUPER SPACE INVADERS



¿Conocías la máquina recreativa?
Supe de su existencia cuando me informaron sobre próximas adaptaciones que podríamos realizar, Una nueva versión de *Space Invaders* me pareció muy interesante y dije a mis jefes que me gustaría trabajar en ella.

¿En qué versiones trabajaste?
Principalmente en las versiones para Amiga y ST, pero también creé el arte para las de Sega Master System y Spectrum.

¿Trabajaste directamente sobre la máquina recreativa?
Mi labor se hizo más interesante por el hecho de que no utilicé ningún sprite o fondo de la fuente, el arcade original. No recuerdo exactamente la razón, pero tuvimos problemas para conseguir esa información así que todo fue más interesante al tener que crear el arte desde cero. Bajaba las escaleras donde teníamos la recreativa y literalmente dibujaba los sprites y los fondos en papel, luego los recreaba en *Deluxe Paint* de Amiga.



» [Arcade] Enfrentamiento estelar sobre lienzo de asteroides.

¿Qué te pareció el humor del juego?
Todos adoramos los niveles de bonus con la abducción de vacas, obvio elemento de peli de serie B. Aquello me motivó a llevar ese tema más allá, añadiendo mucho contenido propio. La música que escribí evidentemente muestra tal influencia, pero también decidí añadir una introducción y desenlace final animados que iban en disco aparte, así como una secuencia inspirada en *Star Trek, la película* que no estaba en la recreativa.

¿Qué versiones fueron más difíciles de realizar?
Embutir el arte para cada alienígena en caracteres de 8x8 para Master System fue el trabajo de píxeles más preciso que había realizado hasta aquel momento.

Trabajaste además en los efectos sonoros.
Conseguí poner el arcade en modo depuración y reproducir cada efecto de manera aislada, lo cual fue de gran ayuda ya que yo quería replicar los sonidos de los disparos y muertes enemigas, junto a esa secuencia de fondo con notas graves que se acelera. Conecté un sampler a la salida de audio y registré todo individualmente en el Amiga.

Las conversiones domésticas no siempre tienen buena fama, pero *Super Space Invaders* fue bien recibido en la mayoría de plataformas.
Estoy orgulloso de que todos pusimos más en el proyecto de lo que se nos pidió. Lo que podría haber sido una adaptación sencilla de un juego básico, se convirtió en algo más en mi opinión. Lo hicimos de tal manera que realizar la conversión fuera divertido, y creo que al hacerlo así, conseguimos que la adaptación en sí fuera mejor.

> "LO QUE PODRÍA HABER SIDO UNA ADAPTACIÓN SENCILLA DE UN JUEGO BÁSICO, SE CONVIRTIÓ EN ALGO MÁS EN MI OPINIÓN"
> Jolyon Myers

Nuestro agradecimiento a Jolyon por su tiempo.

ASTRONAVE CG30

INVASOR INSECTO



PLATILLO VOLANTE EXTRA

FLOR DE FUEGO
La Flor de Fuego emana del CG30 desencadenando espirales ígneas que aniquilan cuanto tocan en su letal camino destructivo.

HIPER LÁSER
También conocido como 'Ribbon Beam', este bello-pero-mortal 'haz de luz en cinta' destruye todo a su paso y protege al jugador del fuego enemigo.

PARADA TEMPORAL
Este lepidóptero vuela por la pantalla congelando a los invasores en el tiempo y convirtiéndolos en blancos fáciles.


AHI ENCUENTRAS EL ENLACE
https://bit.ly/byneonss
Ó escanea el código QR:

LA EVOLUCIÓN DE WIPEOUT

TRAS PONER LOS VIDEOJUEGOS DE MODA A MEDIADOS DE LOS NOVENTA, EL JUEGO DE CARRERAS FUTURISTAS WIPEOUT RECIBIÓ VARIAS POPULARÍSIMAS SECUELAS. SUS CREATIVOS ESTRELLA EXPLICAN CÓMO LA SERIE CONSIGUIÓ PERMANECER ETERNAMENTE FRESCA

TEXTO DE
RORY MILNE Y DARRAN JONES

Entre toda la sólida línea de títulos que acompañó al lanzamiento europeo de PlayStation, *WipEout* destacó entre todos ellos. Su banda sonora tecno, la estética futurista poligonal y el concepto reimaginado de velocidad vertiginosa confluyeron en una combinación afortunadamente novedosa. Aunque ciertamente el título de Psygnosis estaba lejos de ser tan original en su concepción tal cual el público lo percibió, ya que su diseñador Nick Burcombe había tomado prestadas las mecánicas a cierto juego de carreras de SNES, y las estilizadas naves que desafiaban la ley de la gravedad ya habían hecho su debut en la gran pantalla, según señala la ex creativa de Psygnosis, Nicky Place.

"Nick Burcombe jugaba *Mario Kart* escuchando música dance a todo volumen, y pensó que molaría desarrollar un título que juntara ambas cosas". recuerda Nicky. "En aquella época, Jim Bowers estaba trabajando en una secuencia de la película *Hackers (Piratas informáticos)*, en la que los personajes compiten en un juego de carreras futurista con naves antigravedad, y aquello los unió, a él y a Nick. Jim también había sido clave en la consecución del aspecto final de los matamarcianos *Microcosm* y *Novastorm*, pero que en *WipEout* se pudiera disparar fue debido a *Mario Kart*". De hecho, las mecánicas de potenciadores en el juego de Psygnosis eran prácticamente calcadas a las del popular título de SNES. Incluso representó dichos potenciadores como iconos pintados en las pistas, lo que llevó a una mayor implicación en el proyecto de sus renombrados artistas de portadas. "Aquel fue un elemento clave de *Mario Kart*; conducir sobre zonas en el circuito que aumentaban tu velocidad", explica Nicky. "Eso obligaba a los jugadores a situarse en una zona concreta del recorrido. Todos los iconos fueron desarrollados por The Designers Republic, quienes inicialmente solo iban a realizar el aspecto externo del producto, pero queríamos que sus diseños formaran parte de forma auténticamente relevante en la estética del juego. Así y ante todo, lo primero debían ser las mecánicas, y en segundo lugar, necesitábamos pensar en el aspecto que tendrían las cosas".

> **"NICK BURCOMBE JUGABA MARIO KART ESCUCHANDO MÚSICA DANCE A TODO VOLUMEN, Y PENSÓ QUE MOLARÍA DESARROLLAR UN TÍTULO QUE JUNTARA AMBAS COSAS" NICKY PLACE**

Pero mientras que las armas recolectables de un solo uso depositadas en los circuitos de *WipEout* fueron inspiradas por el juego de carreras de Nintendo, las naves del título de Psygnosis fueron motivadas por trabajos previos realizados en la empresa. "Jim desarrolló un montón de conceptos realmente geniales", se entusiasma Nicky. "Estaba impulsando gran parte de la producción visual y el arte conceptual en Psygnosis, así como parte de la tecnología utilizada. Fue el artista conceptual de las naves antigravedad,



» [PlayStation] Un prototipo renderizado de *WipEout* apareció en la película *Hackers* antes de lanzarse el juego.



» [SNES] Las mecánicas de *WipEout* están basadas en las de *Super Mario Kart*.



» [PlayStation] *Novastorm*, otro juego con ambientación futurista de Psygnosis.



» [PlayStation] El futuro representado en *WipEout* incorpora de todo un poco, desde escenarios idílicos campestres hasta oscuras estampas distópicas.

bit.ly/byneonss
byneon Neon147

out


» La artista Nicky Place ayudó a definir el aspecto y estilo de los tres primeros *WipEout*.


» Rob Francis fue diseñador en *WipEout 2097*, *WipEout 64* y *WipEout Fusion*.


» El programador David Jefferies colaboró en *Wip3out*.


» Karl Jones testeó *WipEout Fusion* y fue diseñador en *Pure*, *Pulse*, *HD*, *HD Fury* y *2048*.


» Nick Roberts, jefe de estudio en Amuzo Games, supervisó *WipEout Rush* y *Merge*.





» [PlayStation] Las armas de fuego en *WipEout* son de un solo uso, al contrario de lo que sucedía en sus predecesores *Microcosm* y *Novastorm*.





» [PlayStation] Las naves de *WipEout* pueden realizar giros cerrados en curvas imposibles.







para las que construyó modelos asombrosos. Creo que las naves se prestaron muy bien a las mecánicas del juego; la idea era que pudieras recorrer volando una pista de forma cronometrada, lo que significaba que no teníamos que crear las dinámicas de un coche pegado al circuito".

A Nicky le pareció que el entorno futurible de *WipEout* debería tener un aspecto realista, no demasiado diferente al del siglo XX. "Lo divertido era crear cosas que nunca antes se hubieran pensado", reflexiona Nicky. "Vallas publicitarias en el futuro, cosas como pasarelas gigantes. Todo muy arraigado a la normalidad aunque fuera futurista, así que había cosas alrededor de las cuales podrías haber estado conduciendo. También jugamos con la idea de que, sí, podrías tener estas grandes metrópolis, pero también quedaría algo del mundo natural. Colinas onduladas y montañas".

Toda esta inclinación hacia las ubicaciones rurales fue impulsada por la conveniencia y el diseño, tanto fue así que todas las pistas de *WipEout* excepto una estaban ambientadas en un entorno natural. "Nos preguntamos cómo podríamos crear grandes entornos rápidamente y, creo que fue Nick, sugirió una pista que se dirigiera hacia el interior de una montaña", recuerda Nicky. "Si hubiéramos hecho una gran ciudad, habríamos tenido que poner en ella muchos detalles para hacerla creíble; y eso habría sido así de haber tenido una vista cercana. Con una perspectiva amplia y alejada, necesitábamos algo grande que no no llevara una eternidad modelar".

La creación de pistas se aceleró por el lanzamiento europeo de PlayStation, que se produjo nueve meses después de arrancar el trabajo en *WipEout*, momento en que se convirtió en el título estrella del sistema. "El estilo no estaba tan alejado de otros trabajos que habíamos realizado antes. La producción de Psygnosis siempre había sido muy cienciaficcionesca/futurista, pero *WipEout* propició un cambio auténtico", reconoce Nicky. "Trajo esa fusión de elementos gráficos, mecánicas y música. A mucha gente le encantó *WipEout* por su música; aquello realmente tocó la fibra. Los videojuegos habían sido algo muy de nicho, pero llegó PlayStation, y *WipEout*, y resultaron fundamentales para hacer todo realmente grande".



» [PlayStation] El Quake Disruptor, arma memorable de *WipEout 2097*.



» [N64] *WipEout 64* trajo desafíos combativos a la serie, en los que debes eliminar tandas de oponentes.

Con el alboroto generado alrededor de *WipEout*, sus desarrolladores habrían sido conscientes de su éxito incluso si no hubieran salido de su oficina en Liverpool. Pero se aseguraron de vivir lo que estaba pasando. "Recuerdo que fuimos a Manchester el día del lanzamiento a un gran HMV (N. del T.: 'His Master's Voice' o La Voz de Su Amo, fue un sello discográfico y más tarde cadena de tiendas de música –y videojuegos–, algunas de ellas aún en activo mayormente situadas en Inglaterra y Japón). Fue algo grandioso", recuerda Nicky con una sonrisa. "La gente hacía cola para comprar el juego, así que fuimos a verlo a la tienda. Recuerdo que estábamos todos de pie, mirándolo y pensando, '¡guau!' porque *WipEout* era uno de solo seis juegos, o los que fueran, y no podíamos creer lo que habíamos hecho. Fue un arranque muy rápido".

> **"EL TERREMOTO NO ESTABA EN EL DISEÑO ORIGINAL. EL MÉRITO ES DE CHRIS [ROBERTS]. RECIBIÓ MUCHA ATENCIÓN DEL ESTUDIO POR ELLO" ROB FRANCIS**

La creación de la oportuna secuela que refinara un *WipEout* creado apresuradamente sería el beneficio colateral obvio. Y como indica el antiguo diseñador de Psygnosis, Rob Francis, había elementos combativos del original que podrían evolucionarse fácilmente. "*WipEout* tenía armas que disparabas, y ralentizaban las naves a las que acertabas. El paso siguiente lógico a explorar tras esto, sería, que las naves acertadas fueran eliminadas, así como que se corriera el riesgo de ser también eliminado", razona Rob. "Nos divertimos un montón con las naves de AG Systems, que tenían los escudos más débiles. ¡Tengo buenos recuerdos de conectar dos PlayStations y enfrentarme al programador Chris Roberts!"

Eran divertidas de realizar, pero además las pruebas efectuadas a *WipEout 2097* –título que recibiría la secuela de *WipEout*–, provocaron la creación de una de las armas más memorables de toda la serie. "El Terremoto no estaba en el diseño original. El mérito es de Chris", reconoce Rob. "Estaba probando cosas un día y se dio cuenta de que, debido a la geometría sencilla de la pista principal, podría obtener un bonito efecto de onda expansiva. Recibió mucha atención del estudio por ello. Realmente no podías escapar de ella porque era muy larga; y es justo decir que las estelas de las naves en *2097* fueron cosa de Chris, podías ver las naves en la distancia por ese motivo".

Otras mejoras que se realizaron sobre el juego original llegaron como puntos de control que debían alcanzarse antes de que la cuenta atrás llegara a cero, aunque esto no afectaba a las naves pilotadas por la IA. "Debido a su sistema de funcionamiento, la IA no podía fallar un punto de control, así que siempre los

ETAPAS EVOLUTIVAS: MEJORAS ÉPICAS

DESDE CARGAS DE ENERGÍA A BLOQUEADORES DE CONTROL

WIPEOUT 2097



A diferencia de las naves del original, las de 2097 pueden sufrir daños y, en última instancia, explotar. El daño recibido se muestra en una barra de energía que, cuando baja, puede reponerse mediante potenciadores de escudo y E-Paks. Estos últimos directamente recargan tu energía.

WIPEOUT 64



Podrías suponer que el potenciador de sigilo en *WipEout 64* hace tu nave invisible para todas las demás. Y de hecho, es así. Pero hay más: esta mejora de sigilo también evita que los rivales bloqueen las armas de nuestra nave, y permite volar a través de las naves enemigas.

WIPEOUT FUSION



Hay potenciadores nuevos e interesantes en *WipEout Fusion*, pero ninguno lo es más que Control Jammer, o Bloqueador de Control: invierte la dirección y los aerofrenos de la nave sobre la que lo dispares. Efectivo en las rectas, pero más aún cuando nuestro competidor atraviesa una curva complicada.



ETAPAS EVOLUTIVAS:
ARMAMENTO ASOMBROSO
ONDAS DE CHOQUE, DRENAJES DE ENERGÍA Y REPULSORES

WIPEOUT

Podría considerarse al Shockwave o Arma de Choque del *WipEout* original el predecesor del Quake Disruptor de *2097*, por aquí llamado comúnmente Terremoto, ya que la nave receptora de la Onda Expansiva se sacude y vuelve incontrolable por un tiempo. No parece tan impresionante, pero es efectivo.

WIP3OUT

Aunque se basa en una mecánica sencilla: recargar la energía de tu nave drenando la de otra, el Energy Drain de *Wip3out* añade un elemento estratégico a las carreras del juego. El tiempo lo es todo, si lo ejecutas en el momento correcto podrás eliminar una nave que circule con la reserva.

WIPEOUT PULSE

Lo mejor del Repulsor de *WipEout Pulse* es que afecta a cada nave situada en tu inmediato campo de visión. Además de drenar parte de su energía, el Repulsor golpeará a los rivales cercanos, lo cual será efectivo tanto en los eventos de combate, como en las propias carreras.



"WIP3OUT LUCÍA UN ASPECTO TERRENAL; EL FUTURO DE ALGÚN LUGAR CONOCIDO. NICKY Y MIKE ADORABAN LAS ESTAMPAS INDUSTRIALES FUTURISTAS" DAVID JEFFERIES





alcanzaban", explica Rob. "Dicho de forma general, la razón por la cual se crearon los puntos de control fue añadir urgencia a las carreras, donde siempre estás avanzando. Así añadimos una presión adicional de momento a momento para el jugador, aunque los equilibré con bastante generosidad. Con tal de que avanzaras y no te dispararan y acertaran demasiado, los alcanzarías".

Igual que *WipEout*, *WipEout 2097* fue un éxito en PlayStation y se adaptó a otros sistemas. Ninguno de los dos fue convertido a N64, pero este sistema tuvo una versión realizada ex profeso. "*WipEout 64* tuvo un tiempo de producción todavía más corto que *2097*, así que sus pistas eran todas versiones en espejo de otras ya existentes en *WipEout* y *2097*", recuerda Rob. "Se presentó la oportunidad, y había un pequeño margen de tiempo para sacar una versión de *WipEout* para N64 que básicamente sería una mezcla de los dos títulos que ya existían en PlayStation. Realmente todo lo que hicimos fue invertir la geometría, y realizar unas pruebas rápidas para comprobar si los circuitos funcionaban bien al revés, y luego decorarlos".

Pero aún con el breve tiempo que dedicaron a su desarrollo, en *WipEout 64* pudieron incluir 'Superarmas' específicas de cada nave, de tal modo que los jugadores quisieran probarlas todas, hasta la desbloqueable Piranha II. "Sabemos que cada cual tenía su nave favorita", asegura Rob. "Feisar se manejaba fácilmente pero era bastante lenta, AG Systems tenía rápida aceleración, Auricom era el todoterreno y Qirex se controlaba talmente como un barco, ¡pero era rápida como el demonio! Se trataba de introducir algo especial en cada una, dando así a los jugadores una razón para catarlas todas. Piranha II fue otra creación de Chris Roberts. Yo no diseñé el manejo para ella, ¡porque solo él podía conducirla!

Poco después del lanzamiento de *WipEout 64*, Nicky y Mike Place de The Designers Republic idearon una secuela visualmente reimaginada, según recuerda el programador David Jefferies. "*Wip3out* lucía un aspecto terrenal; el futuro de algún lugar conocido", observa David. "Nicky y Mike adoraban las estampas industriales futuristas, pero a ninguno le gustaba la ciencia ficción. Uno de los programadores, Pete Bratcher, consiguió que el juego corriera en alta definición, esto lo dotó de una línea más limpia, y además escribió algunos algoritmos para el clipping, lo que evitó agujeros y popping. Todo ello redundó en que teníamos unas bellas y suaves ilustraciones vec-


» [PlayStation] Los artistas dieron a *Wip3out* un aspecto industrial, más que uno cienciaficcionesco.



» [PlayStation] El multijugador de *Wip3out* no precisaba vincular dos consolas, no así en el original.







toriales en el juego, que realmente reflejaban el fabuloso trabajo original de Mike".

Para complementar la evolución gráfica del juego, se revisó el diseño de pistas y las mecánicas de títulos previos, lo que redundó en mejoras como estructuras realistas, modos de combate y multijugador a pantalla partida. "Teníamos una herramienta con la que los artistas y diseñadores podían dibujar circuitos, exportarlos al juego y correr a través de ellos, lo que implicaba una interacción bastante rápida", analiza David. "La pista ambientada en el centro comercial fue de Nick Phillips, que era de Sheffield. Allí había un espacio comercial monstruoso llamado Meadowhall, y por esa razón Nick hizo el gran centro comercial en *Wip3out*. Después agregamos el modo de pantalla dividida; pensamos que un poco más de batalla sería genial... aunque también podías disfrutar el Modo Eliminador para solo un jugador".

Al igual que otros aspectos del proyecto, los desafíos de *Wip3out* para dos personas en pantalla dividida nacieron desde la tecnología del juego; y los circuitos prototipo fueron directamente fruto del propio diseño visual. "Debido a que *Wip3out* corría en alta definición, podíamos poner dos pantallas cuadradas, una al lado de la otra, cada cual con la resolución del *WipEout original*", sonríe David. "Fue genial ya que podías invitar a gente, tomar unas cervezas y jugar juntos en el multijugador en pantalla partida. A los artistas se les ocurrieron los circuitos prototipo y los implementaron. Básicamente, cogieron una textura cuadrada, le pusieron un centro crema y un contorno oscuro alrededor del extremo. Luego texturizaron las pistas con eso, lo que les aportó aquel aspecto de estructura de alambre tan chulo".

Como era de esperar, *Wip3out* fue aplaudido cuando se puso a la venta por su fabulosa imaginería en alta resolución en PlayStation, justo cuando Rob Francis estaba imaginando entornos multipista para una secuela en PS2 que se llamaría *WipEout Fusion*. "El objetivo era conseguir la mayor reutilización posible de los entornos, íbamos a dar el salto a un mayor número de polígonos así que el trabajo que se nos venía encima debido a la tarea de actualizar las pistas parecía enorme", recuerda Rob. "Algunas tenían zonas extensas, para crearlas nos inspiramos en las carreras de vainas de *La Amenaza Fantasma*. Aunque como la cámara tenía que seguir a las naves, no pudimos vincular estas a las pistas; en títulos anteriores los vehículos se habían fijado a la pista, lo que confería a las naves esa sensación de flotabilidad. Perdimos esto en *Fusion*".

Una de las principales ventajas de *WipEout Fusion* fue su Modo Liga, en el que ganábamos créditos



» [PlayStation] Europa tuvo *WipEout 3: Special Edition*, una versión actualizada con ajustes y pistas extra.



» [PS2] Las vastas llanuras de *WipEout Fusion* fueron inspiradas por *La Amenaza Fantasma*.



» [PS2] El Modo Zona de *WipEout Fusion* te desafía a pilotar una nave sin frenos.

por nuestra habilidad, buenos tiempos de vuelta y dañar las naves enemigas, que luego podían invertirse en mejoras. "Queríamos motivar a los jugadores a mejorar cada nave, para que tuvieran sensación de progresión", relata Rob. "Esto también aportó longevidad al juego. Siempre ha existido cierta relación entre *WipEout* y la F1, debido a lo cual incluso jugamos con la idea de que el usuario comenzara eligiendo equipos de bajo nivel, mediante los cuales habría tenido que progresar a través de un modo carrera. Aquello no habría tenido una relación directa con la mejora de las naves, pero habría alargado la experiencia para los jugadores en su totalidad".

Otras de las nuevas características de *WipEout Fusion* fue Zona, desafío para un jugador con una nave que acelera constantemente sin frenos de aire, que tuvo una inspiración insólita. "Estaba jugando al *Tetris* mientras pensaba cómo podríamos expresar su mecánica en un juego de carreras", revela Rob. "*Tetris* arranca bastante lento, y luego se vuelve más y más rápido. Y tienes que permanecer en la zona para vencerlo. De ahí vino el Modo Zona, y todo encajó. *Tetris* fue también motivo de que el modo tuviera puntuación. Consideramos que este era el espectáculo definitivo para los jugadores expertos que podían superar cualquier cosa que diseñáramos... ¡incluso el Modo Zona!".

Finalmente *WipEout Fusion* se puso a la venta y, tras la avalancha lógica de críticas positivas, la serie viajó a PSP con *WipEout Pure*, que cambió las paradas en boxes para recargar escudos de sus predecesores, por hacerlo absorbiendo armas, según nos cuenta el diseñador de *Pure* Karl Jones. "Fue únicamente para mantener el ímpetu del juego, ya que entrar en boxes interrumpía un poco las carreras", explica Karl. "Quisimos mantener *Pure* cerca del solo correr y mantener la velocidad. Desnudar todo de añadidos superpuestos, ese era el espíritu; porque *Fusion* había pegado muchas cosas adicionales. '*Pure*' era, por consiguiente, el nombre correcto, ya que se trataba de perder todo lo extraño y reducirlo a aquello por lo que *WipEout* fue amado originalmente, las carreras de alta velocidad".

> "QUISIMOS MANTENER PURE CERCA DEL SOLO CORRER Y MANTENER LA VELOCIDAD. DESNUDAR TODO DE AÑADIDOS SUPERPUESTOS"
> KARL JONES

Con todo, llegaron un par de innovaciones de diseño a *WipEout Pure*, el giro de barril y un desplazamiento lateral que al funcionar tan bien, Karl aceptó encantado. "Ambos fueron obra de un programador, Martin Linklater", admite Karl. "Hizo por su cuenta el giro de barril un día, y nos lo mostró. Dijimos: '¡sí, eso es genial!'. También el movimiento lateral, con el doble toque al freno de aire. Fue brillante también. Siempre es bueno cuando otras disciplinas tienen una buena 'cabeza de diseño'. Todo va mejor si entienden los fundamentos del diseño y así, cuando te traen cosas geniales ,es aún mejor".



» [PSP] Dos toques rápidos al freno en *WipEout Pure* provoca que tu nave realice desplazamientos laterales a izquierda o derecha en la pista.



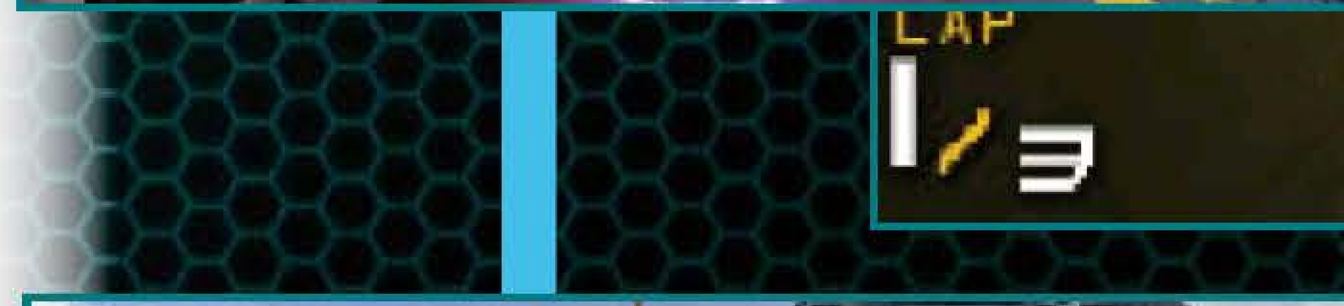
» [PSP] En *WipEout Pure* puedes recargar tus escudos absorbiendo armas.

El diseño de las pistas fue un aspecto igualmente importante del desarrollo de *WipEout Pure*, y más concretamente cómo la ubicación de los potenciadores y armas podría influir en las líneas de carrera de los jugadores. "Uno de los aspectos que recuerdo fue la posición de los aceleradores en el circuito", recuerda Karl, "y hacer que estuvieran en cierta trayectoria como una curva donde podrías accionarlos, u obligar a los jugadores a tomar una curva más cerrada. O darles a elegir entre un arma o un impulso de velocidad. Esto requirió de mucha atención e insistencia, si se situaban en el lugar equivocado era realmente obvio. Hubo que hacer muchos ajustes con esto".

Una vez que los jugadores de PSP tuvieron en sus manos *WipEout Pure*, la sinergia entre ambos se hizo tremendamente popular. Y con la atención de todos puesta en la consola portátil de Sony, Karl, inspirado, diseñó un modo desafío basado en una malla. Literal. "En retrospectiva, pensamos que *Pure* fue demasiado lineal, por lo que queríamos dar opciones a los jugadores en términos de completar algo, y que se abrieran entonces un par de opciones", relata Karl. "Iba conduciendo cuando estábamos tratando de resolver esto, y vi la malla de un gallinero. Dije, '¡mierda, hombre! Eso es algo que podríamos hacer'. Y sí, posteriormente terminó en el juego: con las celdas hexagonales estructuradas en malla, podríamos hacer que los jugadores tomaran diferentes caminos, y que los eventos más difíciles estuvieran en los extremos de la malla".

Otros esfuerzos encaminados en conseguir que *WipEout Pulse* fuera más accesible incluían una opción para reducir la dificultad de sus eventos, lo que permitió a los jugadores ver más del juego. "Tradicionalmente, *WipEout* siempre ha sido un juego duro. Y me quedo corto", reconoce Karl. "Pero supongo que con cada nueva entrega y desde que yo trabajo en la serie, buscamos formas de hacerlo más inclusivo, esto era algo que obviamente había que hacer. Ya sabes, los niveles de dificultad, e intentar permitir a los jugadores que progresen un poco más. Así que supongo que con *Pulse* empezamos a ser conscientes de cuán duro era todo, debido a lo cual incorporamos cosas que mejoraran esto".

















» [PSP] ¡La malla de un gallinero, inspiró las celdas hexagonales de los desafíos en *WipEout Pulse!*

» [PSP] Las naves se sujetan a los bucles de las pistas por 'bandas magnéticas' en *WipEout Pulse*.



ETAPAS EVOLUTIVAS:

CIRCUITOS TRAICIONEROS

CUIDADO CON ESTAS PISTAS DE WIPEOUT



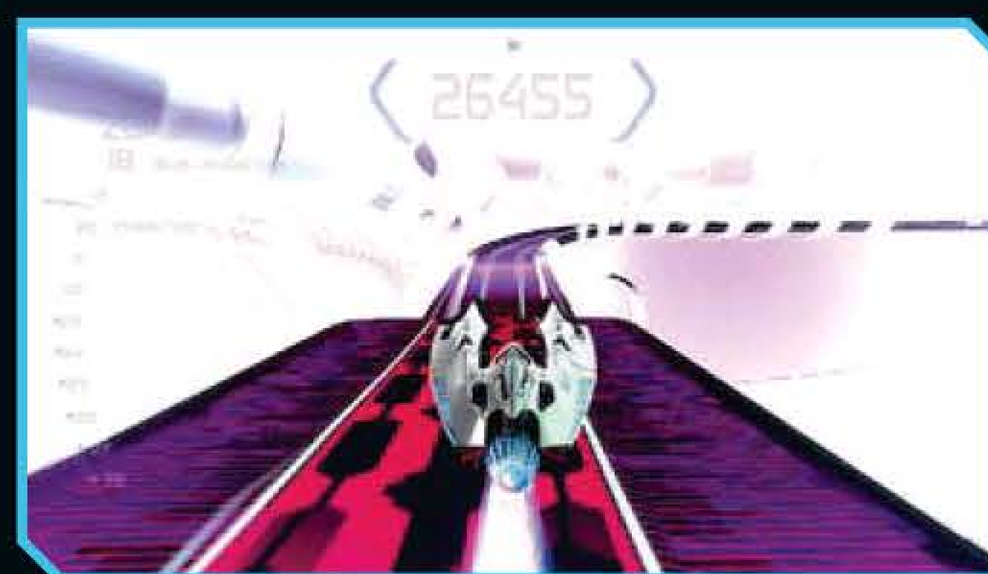
WIPEOUT PURE

Citta Nuova tiene el recorrido más complicado de *WipEout Pure*, compuesto por una serie de curvas en 's' y horquillas con algunas rectas; secciones transitables a una velocidad decente. Sin embargo, hay una curva prácticamente en ángulo recto que te exigirá pises fuerte tus frenos de aire...



WIPEOUT HD

En lugar de una o dos secciones auténticamente difíciles, la pista Metropia de *WipEout HD* consiste en una serie de giros y vueltas exigentes, donde deberás frenar y usar el desplazamiento lateral para no salirte del recorrido. La excepción es un pronunciado descenso con necesaria frenada final.



WIPEOUT HD FURY

Las zonas estrechas y secciones con plataformas en el circuito Syncopia de *WipEout HD Fury* se superan yendo en línea recta y saltando de una a otra. Pero esto se hace más y más complicado con cada vuelta, ya que en Syncopia aceleras... aceleras... y no puedes reducir la velocidad.



ETAPAS EVOLUTIVAS:

ÁGUILAS DE ACERO

PROS Y CONTRAS DE LAS DISTINTAS NAVES ANTIGRAVEDAD DE WIPEOUT



WIPEOUT 2097

Como *WipEout*, *WipEout 2097* tiene cuatro equipos, pero cada uno solo presenta un piloto frente a los cuatro del juego original. Aunque *2097* tiene un quinto equipo desbloqueable llamado Piranha; su nave prototipo supera a sus rivales en velocidad, agilidad y escudo, pero no tiene armas.



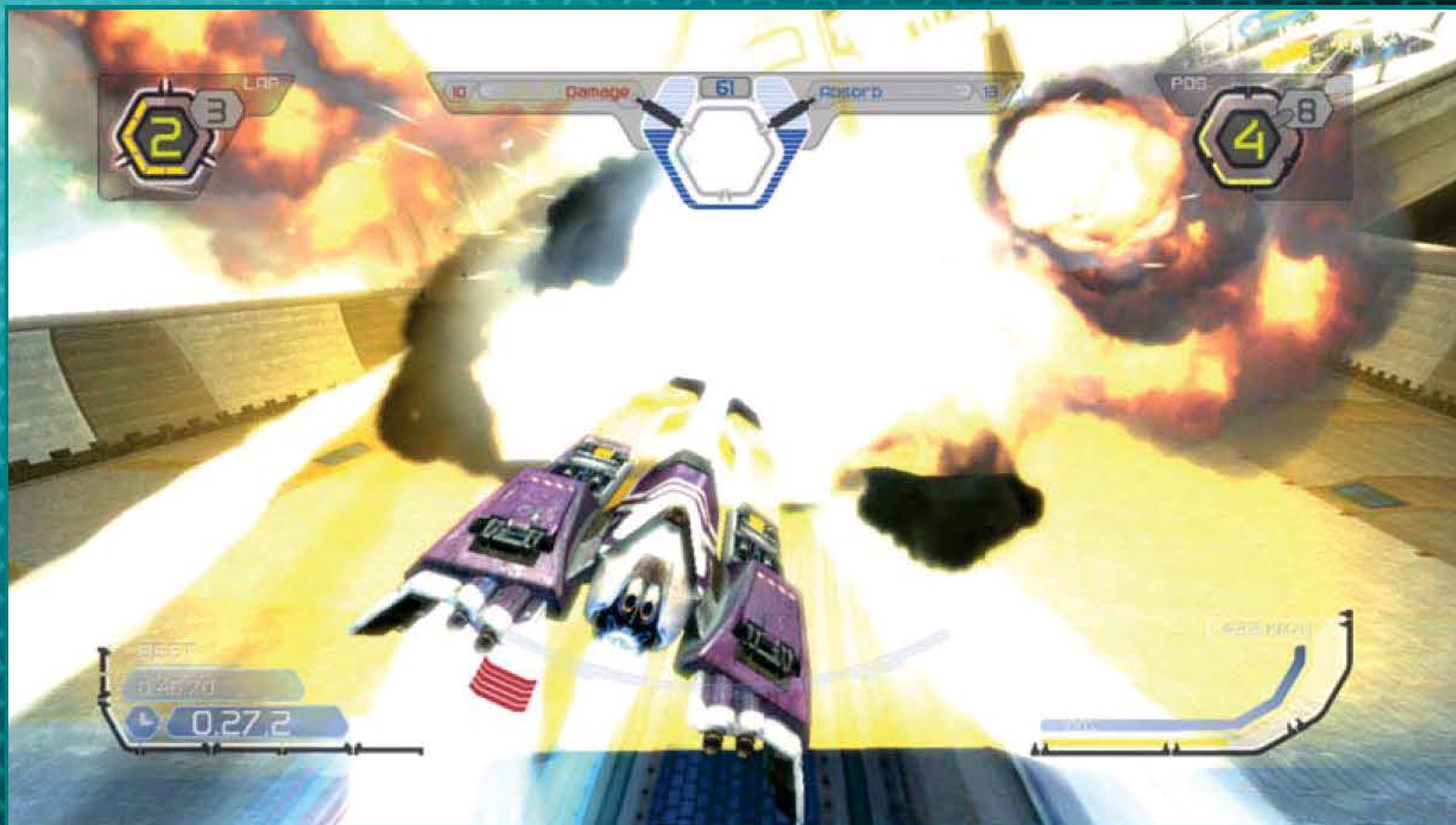
WIPEOUT PURE

La nave Harimau de *WipEout Pure* atesora una historia curiosa, ya que tiene cero emisiones y es propiedad de una organización humanitaria, no de una corporación obsesionada con las ganancias. Sus escudos son bastante débiles, pero la Harimau FX300 tiene una velocidad y manejo decentes.



WIPEOUT 2048

El prototipo Pir-hana de *WipEout 2048* es difícil de desbloquear, ¡pero aún más complicado es pilotarlo! Tiene un chasis tan delgado que no queda espacio para controles de dirección o aceleración, así que debe conducirse utilizando los frenos de aire mientras hace su efecto la aceleración automática.



» [PS3] En *WipEout HD* el juego acaba si explotas, aunque en los modos online reapareces.

“SITUAMOS WIPEOUT 2048 EN UN ENTORNO URBANO PARA HACERLO MÁS IDENTIFICABLE, Y QUE ASÍ FUERA MÁS EVIDENTE QUE SE TRATABA DE UN JUEGO DE CARRERAS” KARL JONES



» [PS3] En el Modo Eliminador de *WipEout HD Fury* puedes girar 180° para disparar a quien esté detrás.

Otra área del diseño de *WipEout Pulse* afectaba a los enlaces magnéticos gravitatorios, que volteaban las naves para que discurrieran por el suelo, o por el techo. “En ocasiones, *Fusion* succionaba las naves hacia las pistas en lugares que permitían tener secciones realmente locas. ¡justo lo que queríamos hacer!”, sonríe Karl. “Se nos ocurrió tener ‘bandas magnéticas’ que permitía tener las naves sujetas a ciertas secciones del recorrido. Así pudimos hacer zonas con giros completos, rizar el rizo, o espacios con parte de la pista desmontada aunque magnetizada”.

El éxito de *WipEout Pulse* propició el juego para PS3 *WipEout HD*, que incluyó pistas tanto de *Pulse* como de *WipEout Pure*, y un nuevo modo online en el que las naves reaparecen. “Las naves explotan muchas veces en los juegos de *WipEout*”, comienza a argumentar Karl, “así que si te echamos cuando tu nave haya explotado, posiblemente solo uno o dos vehículos terminen la mayoría de carreras en línea. Así que permitimos que los jugadores vuelvan, pero con cierto tiempo de penalización hasta la reaparición. La mayor parte de ese tiempo tenían la oportunidad de volver al juego, porque otros jugadores también se estrellaban, o disparaban un Terremoto y se encontraban de repente como cabeza de pelotón”.

Tras el lanzamiento de *WipEout HD* en PlayStation Network, le siguió el pack de expansión *WipEout HD Fury*, que planteó nuevos desafíos como el modo Batalla de Zona, donde las naves corrían para alcanzar objetivos. “El Modo Zona fue realmente genial. Entonces, ¿cómo podríamos hacer un Modo Zona online?”, explica Karl. “Visto en perspectiva, se volvió bastante complejo y quizá fuera difícil de entender para la gente. Pero encajó por varias razones, una de ellas, la naturaleza agresiva de *Fury*. Así que simplemente evolucionó: de querer tener algún tipo de Zona online, a convertirse en lo que es, soltar escudos y demás. Son estos aspectos los que pienso fueron demasiado lejos”.

Otra prueba de habilidad llegó con el Detonador de *WipEout HD Fury*, en el que una nave debía eliminar explosivos. “Creo recordar que el Modo Detonador surgió de una lluvia de ideas”, reflexiona Karl. “Con el propósito de hacer más con el motor, y con la idea fundamental de qué más podíamos hacer teniendo una nave dando vueltas por una pista. Cuando comenzamos a hacerlo estábamos colocando las minas manualmente en las pistas, pero terminaron generándose dinámicamente. Creo que fue un modo relativamente exitoso, no muy diferente a las Batallas de Zona, que esas sí que quizá fueran un poco forzadas”.

Sin embargo, la abundancia de características presente en *HD Fury* fue aclamada cuando se puso a la venta. Su secuela fue título de lanzamiento para PS Vita, además de erigirse como una precuela del juego original, con carreras por las calles de la ciudad. “Situamos *WipEout 2048* en un entorno urbano para hacerlo más identificable, y que así fuera más evidente que se trataba de un juego de carreras”, explica Karl. “Así, había edificios a la usanza tradicional, y carreteras con vallas como las que podrías encontrar en la F1 en Monaco. Y cada vez que la pista se comportaba de una forma diferente a como lo haría una carrete-


» [PS Vita] Disponer de amplias carreteras en lugar de pistas estrechas facilita el combate en *WipEout 2048*.


» [PS Vita] El entorno urbano de *WipEout 2048* permite escenarios chiflados, como subir y bajar rascacielos.





ra, los artistas traían una sección aumentada de pista que parecía haber sido traída para la carrera, de un modo similar a como las calles de Monaco se adaptaban para la F1".

Otros esfuerzos encaminados a facilitar la conexión del usuario con *WipEout 2048* incluyeron el añadido de caminos abiertos. Estos también ofrecieron más oportunidades para disparar armas, codificadas por colores para así conseguir carreras más estratégicas. "Las pistas más anchas se crearon para hacer todo más fácil a quienes les gustaban los juegos de carreras a la usanza tradicional; el hecho de que permitieran más combates fue un efecto secundario", aclara Karl. "Algo que hicimos con respecto a las armas y los potenciadores, fue clasificarlos por colores en potenciadores defensivos, ofensivos y de velocidad. Eso lo hacía todo más estratégico. También estaba el giro de combate, con el que podías darte la vuelta en 180° y disparar a quien tuvieras detrás. También simplificamos los frenos de aire a un solo botón, así la gente podría usarlos como freno de mano".

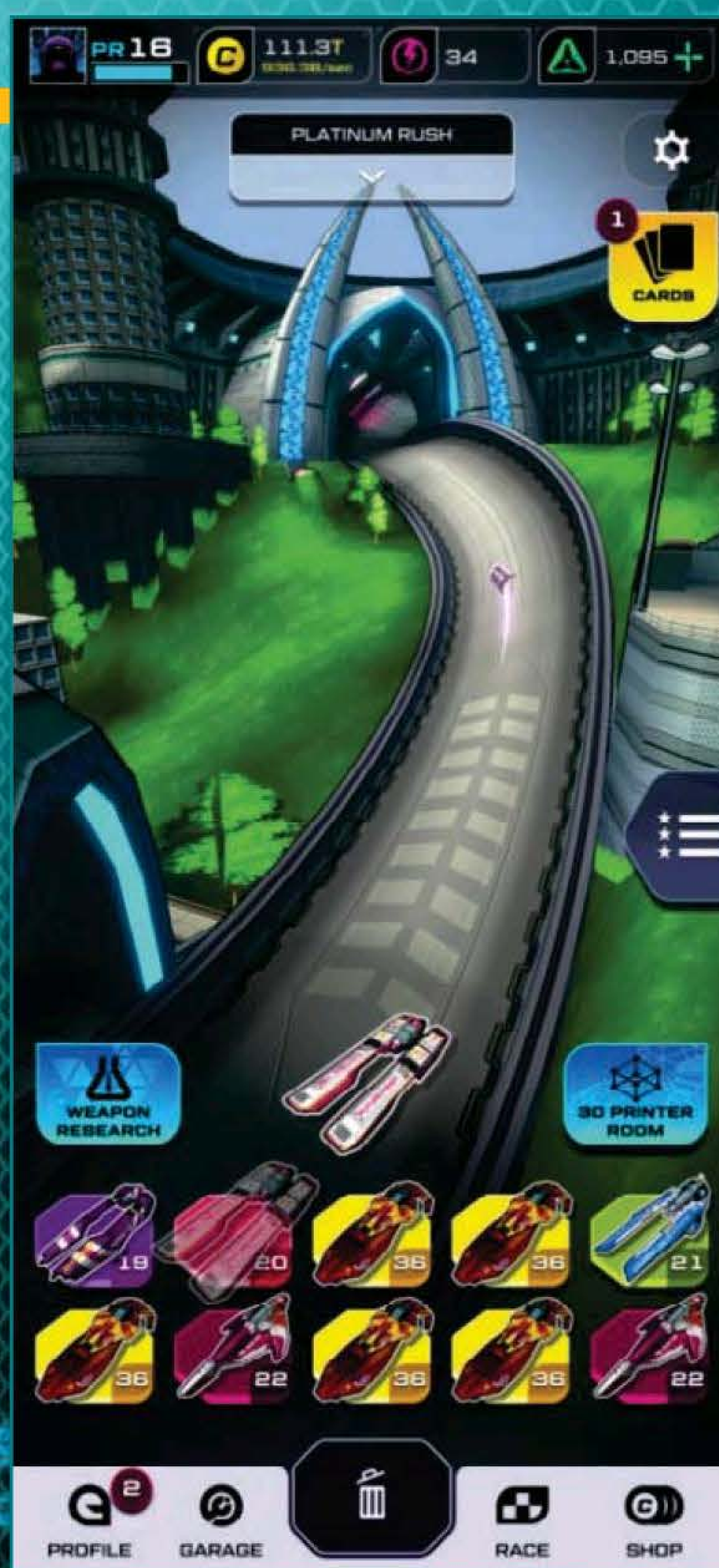
El diseño de niveles para *WipEout 2048* fue otra consideración clave, los cuales se beneficiaron del entorno urbano más que cualquier otro aspecto del juego. "Debido a que muchas pistas de *WipEout* tenían elevación, pusimos aquellas anteriores a *2048* a un nivel más bajo del suelo, y luego las construimos", explica Karl. "Aquello nos permitió hacer locuras, como subir por el lado de un rascacielos y bajar por el otro. También pusimos atajos, a los que llamamos 'cortes de habilidad' en los cuales, por ejemplo, podíamos colocar una bifurcación y situar en un desvío armas, y ▶


» [PS Vita] Bastantes pistas en *WipEout 2048* no son tan elevadas como las de otros títulos de la serie.


» [PS Vita] No sería un juego de la serie *WipEout* sin naves destacadas como la Piranha compitiendo feroz.



» [iOS] Nick está orgulloso de los nuevos personajes e historias presentados en *WipEout Rush*. "Es muy inteligente, ¡los cómics se actualizan en tiempo real según las naves que eliges para competir!".



» [iOS] No fue el *WipEout* que se esperaba, pero *WipEout Rush* fue la prueba de que Sony aún valora la licencia.





GUÍA DEL CIRCUITO DE WIPEOUT

SILVERSTREAM



BIFURCACIONES

Tras la recta del comienzo, hay un cruce en Y. Coge el camino de la izquierda, que es más complicado pero más corto. Después de la pendiente ascendente, gira a la izquierda utilizando para ello el aerofreno. Después usa el aerofreno derecho justo antes del comienzo de la bajada.



RODEA LA CURVA

La primera cueva de Silverstream tiene una fea curva en 's', aunque en el primer giro solo tienes que soltar el acelerador. El segundo giro es tremendamente cerrado, así que olvídate de coger velocidad inmediatamente antes y luego reduce tu marcha al mínimo para no chocar con la pared de la cueva.



VERICUETEANDO

Nada que destacar entre las bifurcaciones izquierda y derecha del segundo cruce en Y; son caminos cortos que suben y bajan una colina. Pero al llegar a la tercera bifurcación asegúrate de tomar el camino de la izquierda, ahorrarás hasta cinco valiosos segundos.



CURVAS LOCAS

Aunque es más corta, ¡la bifurcación izquierda del tercer cruce en Silverstream es como un plato de espagueti! Usar el freno de aire es fundamental, así como aminorar antes de ciertas curvas para alejarte de los lados de la pista. Olvida los aceleradores hasta que memorices este área.

» [PS4] Los estudios XDev, Clever Beans y Creative Vault Studios trabajaron juntos en *WipEout Omega Collection*.



» [PS4] El modo VR de *WipEout Omega Collection* permite experimentar *WipEout* de una manera nueva y emocionante.

▶ en el otro un impulso de velocidad. Y además finalizamos el juego en Altima, un enlace al siguiente juego en sentido cronológico: el primer *WipEout*."

Últimamente la serie ha estado algo inactiva. En 2017 se lanzó *WipEout Omega Collection* en PS4, un recopilatorio que incluía *WipEout HD*, su expansión *Fury* y *WipEout 2048*. Debe hacerse notar que fue el primer título de la saga que no fue programado por Studio Liverpool, que cerró en 2012, el mismo año en que se puso a la venta *WipEout 2048*. Además de la adaptación visual a HD, y la posibilidad de escuchar una lista de reproducción 'lo mejor de *WipEout*' si tenías instalada la aplicación PlayStation Music, su mayor actualización fue la capacidad de disfrutar todo el juego en realidad virtual si se disponía del casco PS-VR. Fue un logro destacable que nos puso a los mandos de nuestro vehículo favorito, en una forma que los juegos previos no podían conseguir.

El entusiasmo por *WipEout* se reinició en 2021 con el anuncio de *WipEout Rush*, pero los ánimos se enfriaron cuando se reveló que sería un juego de cartas para teléfonos móviles. Programado por Amuzo Games y publicado por Rogue, la tibia recepción del juego no supuso una sorpresa para Nick Roberts, jefe de estudio de Amuzo Games. "La comunidad de *WipEout* había puesto sus corazones en la posibilidad de que se lanzara un nuevo título para PS5", explica. "Y después, anunciamos *WipEout Rush* para dispositivos móviles. Lógico que tuviéramos que sufrir su ira por un tiempo, a lo que se añadieron las puntuaciones negativas masivas organizadas en un subReddit. Todo está en calma en este momento, con esas mismas personas disfrutando del juego una vez lo han probado".

Y probarlo era importante, ya que si bien no se jugaba como un título *WipEout* tradicional, Amuzo Games consiguió capturar muchos aspectos que hicieron tan querida la serie. "El objetivo de *WipEout Rush* fue crear una experiencia móvil en el universo de *WipEout*" aclara Nick. "Amamos la franquicia y queríamos llevarla a nuevas audiencias. Nuestro juego tiene las pistas, naves, equipos y armas del título de PlayStation, aunque casado con mecánicas inactivas de carreras sencillas adecuadas para un usuario móvil". Luego está el apoyo que el estudio recibió por parte de Sony, prueba total de la autenticidad del juego y de que la compañía claramente se preocupa por la franquicia. "Como antiguo editor de revista PlayStation, tener acceso a sus recursos para utilizarlos en *WipEout Rush* fue emocionante", admite. Nuestro equipo artístico cogió los modelos 3D de pistas y naves, los adaptó a formato cómic y optimizó para el formato del dispositivo. Utilizamos las voces en off y efectos sonoros donde nos pareció oportuno. Y nuestra banda sonora eran pistas nuevas de los músicos originales, así que todo constituyó una auténtica experiencia *WipEout*".

Por supuesto, quien haya jugado la versión más reciente habrá notado que las secciones de carreras que aparecen en el título no se pueden jugar. Esto molestará a algunos, pero Nick desea hacer notar la evolución constante de los juegos móviles: "son más un modelo de 'juegos como servicio' en los que continuamente realizamos mejoras y cambios en la mecánica para crear algo que guste y funcione desde una perspectiva comercial", puntualiza. "*WipEout Rush* ha sido renombrado como *WipEout Merge*, y aún estamos en lanzamiento suave, experimentando varias configuraciones de cara a favorecerle la mejor oportunidad. Como título free-to-play nuestro objetivo es atraer cuantos más usuarios podamos, y mantenerlos jugando todo el tiempo que sea posible. Y jugar las carreras es una idea que se está barajando, entre muchas otras cosas".

Puede que *WipEout Rush* no fuera el juego que muchos aficionados esperaban, pero su última actualización aún está siendo analizada y si el título es un éxito, quizá haga que Sony se plantee volver a llevar la serie a consolas una vez más. PSVR2 está a la vuelta de la esquina y no podemos pensar en nada más emocionante que probar en el venidero sistema de realidad virtual un nuevo juego de *WipEout*. De momento toca esperar.

Debemos recordar, además, que el *WipEout* original hizo que los videojuegos fueran percibidos como algo guay de la noche a la mañana, aunque Nicky habla con modestia sobre su contribución si bien reconoce su indudable impacto. Sobre el futuro de la serie, ejerce como abogada del diablo y deja su respuesta abierta a la interpretación: "recuerdo *WipEout* con una mezcla de emociones", reflexiona. "Es fácil mirarlo ahora, fuera del contexto de su época, pero estoy increíblemente orgullosa de lo que logramos; yo jugué un pequeño papel en su creación, realmente todo sucedió gracias a Jim y a Nick. Estéticamente, los próximos títulos de *WipEout* podrían reducirse a lo que creemos será el futuro, uno distópico, o quizá otro en el que la naturaleza se haya apoderado de todo. Así que dependerá de lo que cada uno crea que nos deparará el futuro". *

Captura de pantalla del prototipo Pir-hana cortesía de Lukwtwz, el resto correspondientes a *WipEout 2048* cortesía de Thomas Cannon.

CÓMO GANAR EN LA DESAFIANTE PISTA DE GROENLANDIA



ZONA DE FRENADO

Cuando la pista izquierda del tercer cruce en Y finalice, toca el aerofreno izquierdo o te tocará el borde de la pista. El siguiente tramo lleva de vuelta a la línea de salida, pero pasando por un ángulo prácticamente recto así que usa aerofreno a la derecha y reduce según te acerques a la zona de cuadros.

Futuro Clásico

Títulos de hoy que seguirás jugando el día de mañana



Información

- **» Sistema:** Xbox Series X/S, Xbox One, PS4, PS5, Switch, PC
- **» Año:** 2021
- **» Compañía:** Square Enix Europe
- **» Desarrollador:** Eidos-Montréal
- **» Personas Clave:** Jean François Dugas, Daniel Letendre, Bruno Gauthier-Leblanc

En Detalle

- » Square Enix Europe trabajó con Disney en dos proyectos centrados en superhéroes: *Guardians*, y *Marvel's Avengers*, enfocado en el multijugador.
- » *Guardians* presentó el Dawn Engine de Eidos-Montréal, también utilizado para potenciar *Deus Ex: Mankind Divided*. Su creación fue un reto.



» [Xbox Series X] El equipo encargado de doblar *Guardians* al castellano ha realizado un trabajo espectacular.



» [Xbox Series X] *Guardians* tiene peleas geniales contra jefes; necesitarás todas tus habilidades para ganar.

Para quienes vivimos la época gloriosa de los videojuegos clásicos, con tantas adaptaciones lúdicas espantosas de algún libro, película o tebeo, se hace raro encontrar un aprovechamiento de licencia tan fabuloso.

Texto de Darran Jones

MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY

EL TRASFONDO

Eidos-Montréal parecía ser la opción perfecta a la hora de adaptar las aventuras de los héroes galácticos más gamberros de Marvel, cuando Eurogamer y Kotaku dieron en enero de 2017 la noticia de que se estaba desarrollando un videojuego sobre Guardianes De La Galaxia. El desarrollador canadiense había demostrado su sintonía creativa con mundos extraños e imaginativos, ya que estuvieron tras la creación del aclamado *Deus Ex: Human Revolution* en 2011 y su secuela *Mankind Divided* en 2016. Por supuesto, los Guardianes ya eran populares entre muchos jugadores gracias al éxito fílmico de 2014 y su secuela estrenada en 2017, ambas dirigidas por James Gunn. Sin olvidar los cómics, y el videojuego de aventuras en formato episódico creado por Telltale Games que debutó en abril de 2017. Evidentemente había ganas de disfrutar con las peripecias del quinteto chiflado y por los juegos de superhéroes en general, y el editor Square Enix Europe esperaba sacar rédito de esto con el juego de Eidos-Montréal y otro protagonizado por los Vengadores desarrollado por Crystal Dynamics.

Square Enix Europe utilizó *Guardians* para arrancar su presentación en el E3 de 2021, y aunque el juego fue rápidamente aclamado por su narración, fantástico aspecto visual y su banda sonora cargada de grandes éxitos de los años ochenta, recibió críticas por su sistema de combate mediocre y que solo se podía jugar como Star-Lord. Algunos admiradores de las películas también se horrorizaron con las nuevas voces y el aspecto de Star-Lord, mientras que otros no entendían por qué no se había incluido algún tipo de componente multijuga-





» [Xbox Series X] *Guardians* consigue destacar la importancia del trabajo en equipo.



» [Xbox Series X] Aunque tomas muchas decisiones en el juego, este solo tiene un final.

Puntos Clave

SU TRAJE, SEÑOR

Hay varios disfraces y apariencias desbloqueables durante el juego, algunos aparecidos en tebeos, otros en la película de 2014 dirigida por James Gunn.



PISTOLÓN 2.0

Rocket sabe utilizar un banco de trabajo y creará todo tipo de actualizaciones útiles… siempre que dispongas de los recursos necesarios.



MILANO CANTOR

Puedes escuchar un total de 31 temazos ochenteros por los potentes altavoces de la Milano. Sí, están *Tainted Love de* Soft Cell y *Call Me* de Blondie.



LA HISTORIA DE STAR-LORD

Todo lo que sucede en el juego se añade al álbum de recortes de Star-Lord. ¡Es un fantástico dispositivo de narración!



YO SOY GROOT 2.0

Las buenas actuaciones en combate generan puntos de experiencia con los que puedes mejorar a los Guardianes. Lo malo, son muy fáciles de conseguir.



dor en un título basado en cinco personajes que colaboran entre sí para salvar el universo.

EL JUEGO

Como cabría esperarse de un juego basado en la franquicia Guardianes De La Galaxia, gran parte de los dieciséis capítulos del título se centran en el combate. Y si bien como antes apuntábamos se ha criticado que este es uno de los aspectos menos inspirados del juego, realmente lo disfrutamos. Vale, solo encarnas a Star-Lord, pero manteniendo pulsado RB accedes a cualquier miembro disponible de tu equipo; cada uno de ellos podrá asignarse a cada botón frontal del mando y, una vez seleccionado, se tendrá acceso a sus habilidades únicas… con cada miembro del equipo cumpliendo un rol belicoso específico, como Drax 'la fuerza bruta' o Rocket mediante 'ataques a distancia' que afectan a múltiples enemigos.

Las habilidades también se pueden encadenar, lo que produce un gustirrinín añadido cuando realizan lo que les pides. Uno de los aspectos más destacables es el medidor que se irá llenando hasta que podamos 'hacer piña' y, cuando esto suceda, Star-Lord deberá motivar a su equipo seleccionando la frase correcta conforme a lo que sus compañeros de heroicidades te hayan dicho en los momentos previos a que empieces a rajar. Si aciertas, todos saltarán al combate con impulsos renovados y habilidades de lucha potenciadas, mientras disfrutas de motivadora música ochentera. Nada como apalizar un enemigo gigantesco escuchando *Take On Me* de a-ha o *The Final Countdown* melódicamente vociferado por Europe.

El propio Star-Lord depende en gran medida de sus icónicas armas, las cuales mejorarán a lo largo del juego añadiendo así elementos estratégicos a la batalla. Tanto estas como las habilidades de los Guardianes serán necesarias para poder explorar y así avanzar en el juego. Ningún rompecabezas será auténticamente complicado, pero realmente los puzles funcionan a la hora de fortalecer tu vínculo afectivo con Gamora, Groot, Rocket y Drax; explorar y avanzar, de hecho, en ocasiones son excusas para que fluya el diálogo entre personajes, y compartas decenas de momentos emocionales con ellos.

Porque algo que consiguieron transmitir maravillosamente las películas dirigidas por James Gunn fue el hecho de que los Guardianes son familia, disfuncional, pero en definitiva gente que se quiere, que está ahí para ayudarse cuando lo necesiten. Y Star-Lord más concretamente para mantener la paz y cierta cordura entre ellos. En *Guardians Of The Galaxy* desempeña exactamente este rol: mientras el resto del equipo discute, pelea con sus emociones o simplemente necesitan consejo, a Star-Lord se le ofrecerán una serie de opciones como respuesta, con tiempo limitado para responder. ¿Apoyarás a Gamora en un acalorado debate, estarás de acuerdo en que Drax arroje a Rocket al otro lado de un abismo? Tus decisiones no afectarán al final del juego, pero forjarán tu relación con el resto del equipo.

POR QUÉ ES UN FUTURO CLÁSICO

Al margen de su, aun con todo lo que se haya dicho, interesante sistema de combate, *Guardians Of The Galaxy* no explora ni abre ningún camino nuevo para los videojuegos. Lo que hace, lo hace muy bien, fusionando gráficos hermosamente actuales con una historia tremendamente divertida y bien escrita, contada inteligentemente por un grupo de simpáticos personajes. Los juegos licenciados no son hoy día tan atractivos como lo fueron en los noventa y la primera década del siglo XXI, y la incapacidad de *Guardians* para generar un beneficio acorde a las altas expectativas de Square (el estudio se vendió junto al resto de sus desarrolladores occidentales) hace poco probable que se desarrolle una secuela. Lo cual es una pena, ya que se trata uno de los videojuegos AAA más divertidos que hemos tenido ocasión de gozar en mucho tiempo. *

RetroWorks nos sorprende con la versión para PC de su mayor éxito hasta el momento. En este artículo no solo te explicamos cómo hacerte con una copia física gracias a Retro Gamer, sino que hacemos un repaso a la trayectoria del grupo y entrevistamos a los creadores de The Sword of Ianna DX.

THE SWORD OF IANNA DX ATERRIZA EN PC

El mejor juego de RetroWorks ha sido publicado para tres de los mejores microordenadores de 8 bits de los años ochenta, por lo que dar el salto al PC parecía un paso natural más que evidente.

Por Atila Merino "blackmores"

Mucha gente opina que RetroWorks son el mejor grupo de desarrollo homebrew español de la actualidad, pues la mayoría de sus obras para ZX Spectrum, MSX y Amstrad CPC se encuentran entre lo mejorcito de cada escena.

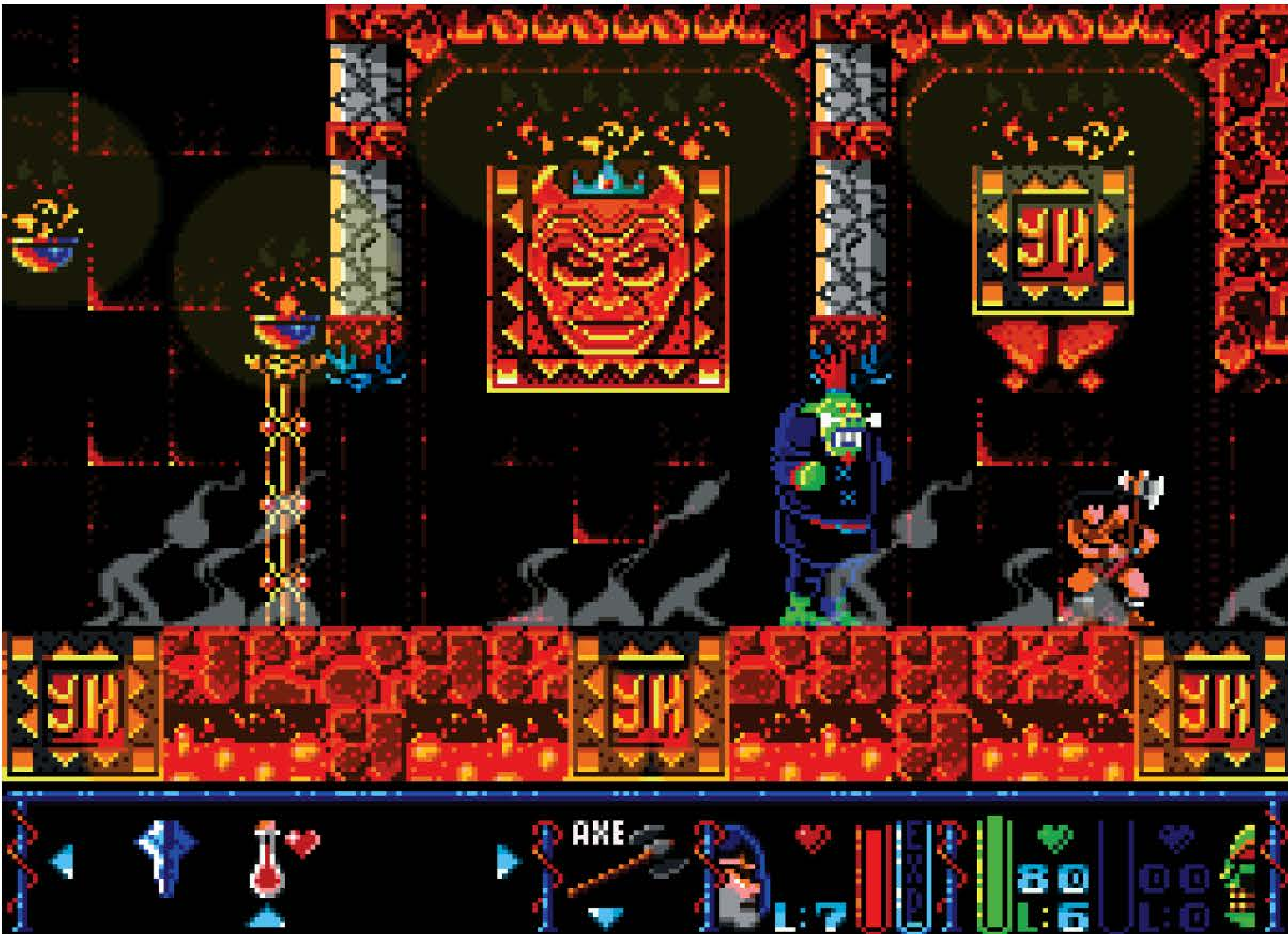
Aunque funcionan a un ritmo mucho más pausado que la mayoría de los otros grupos (a pesar de doblar o triplicar en personal a casi todos ellos), sus trabajos siempre han sido puntuados y criticados de manera excelente, pues priorizan la calidad a la cantidad.

De entre su ya extenso catálogo de juegos hay uno que destaca sobre todos los demás, pues brilla en todos sus apartados y tiene aires de gran producción. Hablamos, claro está, de *The Sword of Ianna*, un trabajo que ya ha sorprendido por su enorme calidad a los usuarios de ZX Spectrum, MSX2 y Amstrad CPC, y que ahora viene dispuesto a dejar con la boca abierta a todo el que quiera jugarlo en un PC. Lo bueno de esta versión es que sus autores no se han conformado con hacer un simple port de alguna de sus versiones anteriores, sino que ha sido rehecho desde cero y se han añadido multitud de novedades que lo hacen mucho más atractivo para la vista, el oído y el jugador.

El juego, ahora con el DX al final del título, se ha rehecho a partir de la versión de MSX2, sobre todo en lo que respecta al apartado gráfico, pues Pagantipaco tuvo que repasar los colores y las animaciones de todos los personajes, principalmente del protagonista, al que se le han agregado tres animaciones diferentes al estar parado y se han mejorado todas las demás: correr, colgando de las cornisas, etc.

También los puzles han sido repasados y se han añadido dos fases secretas en cada uno de los niveles con tal de hacer más atractivo el juego aprovechando que no han tenido restricciones en la cantidad de memoria disponible. Sin embargo, se ha suprimido el nivel extra que en las versiones de 8 bits suponía un homenaje a juegos retro de la época por otro totalmente inédito que exigirá lo máximo del jugador, tanto en lo que corresponde a la parte de plataformas y luchas, como a la de puzles.

El motor del juego se ha aprovechado del que ya tenían creado previamente para las otras versiones, aunque actualizándolo lo máximo posible, lo que supuso que se tuviera que añadir mucho código extra para todos los nuevos elementos: menús, intro, final del juego, etc. Además, la banda sonora ha sido remezclada por completo teniendo en cuenta el sonido estéreo,







» [PC] El juego no es solo mucho más bonito y espectacular que las versiones originales, sino que es mucho más jugable que aquellas.

pero en lugar de separar los tres canales como se hizo en las versiones de 8 bits, se ha hecho de manera más sutil.

The Sword of Ianna DX es ahora más accesible, agradable, bonito y divertido que nunca. En esta versión se accede a los distintos niveles con una mayor sensación de progreso, existen puntos de guardado que el jugador puede activar, se incluye un tutorial y algunos puzles difíciles de entender en otras versiones incluyen pistas más visibles que harán que los jugadores no se desesperen con facilidad. Otro añadido interesante es usar un gamepad para jugar, aunque se mantiene también el uso del teclado para los más clásicos. Los nuevos efectos de iluminación mediante transparencias son una de las principales mejoras, aunque también lo es la mejora de todos los fondos y la utilización de una mayor cantidad de colores.

Sin embargo, durante su desarrollo no todo ha sido un camino de rosas, y es que el equipo, principalmente en lo que respecta a la programación, ha sufrido algún problema. El cambio, durante el desarrollo, de una de las librerías Python que usaban, Pygame, provocó un buen número de errores en cosas tontas, como pasar del modo ventana a pantalla completa. Se pasó de usar la versión 1.x a la 2.0, la cual utilizaba SDL2 y, además de aportar muchas mejoras, dio varios problemas al grupo.

Lo que está claro es que *The Sword of Ianna DX* ha sido una enorme sorpresa que nadie se esperaba, ya que RetroWorks la ha mantenido en el más absoluto de los secretos. De lo que estamos seguros es que tanto los nuevos jugadores, más habituados al uso del PC, como los más nostálgicos usuarios de ZX Spectrum, Amstrad CPC o MSX, disfrutarán de esta nueva versión, la versión definitiva de un gran clásico.

LAS VERSIONES



ZX SPECTRUM (2017)

La versión original de *The Sword of Ianna* vio la luz en un ZX Spectrum mediante el cartucho de gran capacidad Dandanator Mini y fue un éxito absoluto desde el minuto cero. Una absoluta obra de arte.



MSX2 (2017)

Unos meses después se publicó esta versión con gráficos y banda sonora mejorados gracias a la superioridad técnica del ordenador japonés. Gracias al apoyo de un experto en MSX como Manuel Pazos, esta versión se convirtió, por méritos propios, en la mejor de las tres de 8 bits.



AMSTRAD CPC (2020)

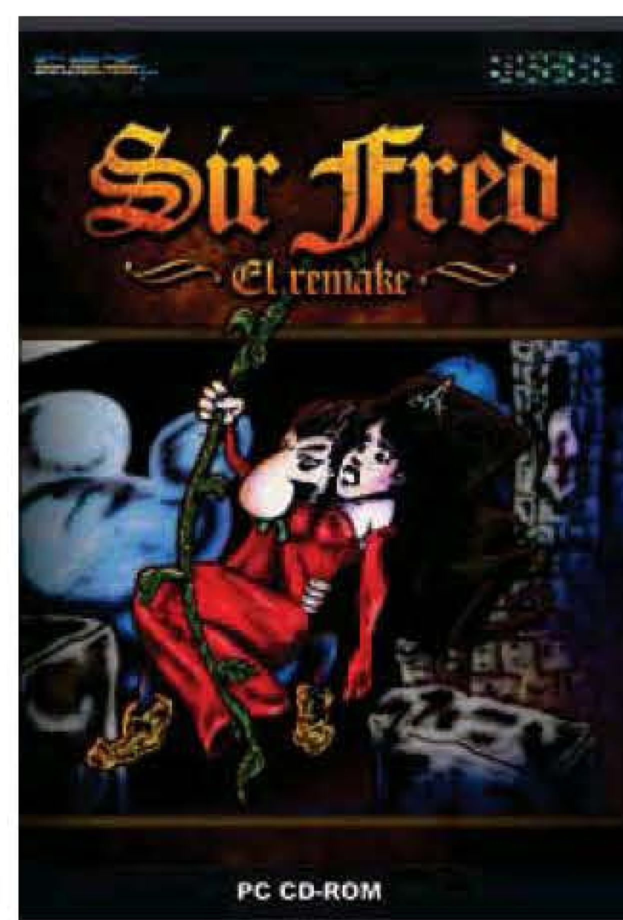
Finalmente, *The Sword of Ianna* llegó al Amstrad CPC gracias al programador Spirax. El juego se presentó con un elegante modo 1 que no le hizo perder vistosidad, además de una soberbia pantalla de carga en modo 0 a cargo de MAC.

ANTECEDENTES

Sir Fred: El Remake

⬢2005 ⬢PC

El remake para PC de uno de los juegos más prestigiosos de la Edad de Oro del software español marca también el inicio en los videojuegos para RetroWorks como grupo independiente. Realizado casi al completo por el programador y grafista barcelonés Daniel Celemín para el desaparecido CEZ Game Studio, se trata del primer juego en ver la luz bajo el sello de RetroWorks. Como todos los trabajos de Celemín para PC, cuenta con su espectacular e inconfundible apartado gráfico. Además, este remake respeta al máximo la jugabilidad del clásico de Made in Spain, creado originalmente para ZX Spectrum en 1985 por Carlos Granados, Fernando Rada, Camilo Cela y Paco Menéndez.









RanaRemake

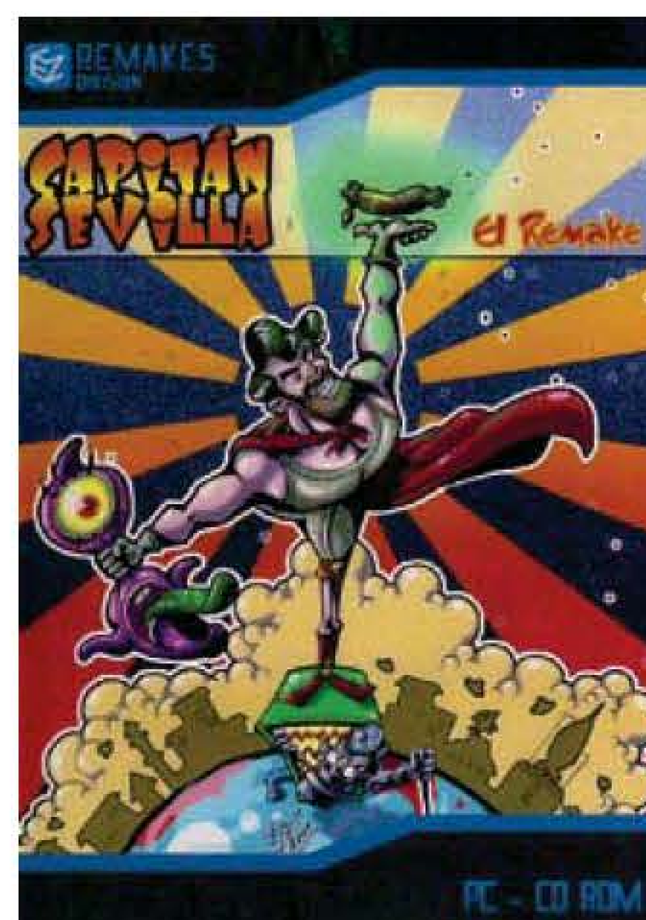
⬢2008 ⬢PC

Otro de los remakes para PC que CEZ Game Studio publicó fue el de *Ranarama*, un juego creado originalmente por Steve Turner para ZX Spectrum y que Hewson Consultants publicó en 1987. Para la ocasión, fue Pagantipaco, grafista de *The Sword of Ianna* en todas sus versiones, el que se encargó de la totalidad del juego, convirtiéndose en el estreno del desarrollador madrileño en CEZ. Paco no sólo se ocupó de mejorar los apartados gráficos y sonoros, sino que añadió un mayor número de estancias y muchos otros extras. Nunca había sido tan interesante recorrer estas mazmorras.

Capitán Sevilla Remake

⬢2009 ⬢PC

No tardó mucho CEZ Game Studio en publicar un nuevo remake de otro de los grandes clásicos de los 8 bits. *Capitán Sevilla* fue el elegido por Luis García “Benway” y Daniel Celemín para trasladar el juego a PC, con la consiguiente mejora visual, sonora y jugable. Los dos miembros de RetroWorks, los cuales han creado varios grandes éxitos, se lucieron con esta versión, cuyo apartado gráfico es incluso más bonito que el de *Sir Fred*. Además, el propio Pagantipaco aportó su granito de arena al realizar la preciosa ilustración de portada. Sin embargo, este remake sigue siendo tan difícil como el original de ZX Spectrum y Amstrad CPC.





JUEGOS DE 8 BITS

GOMMY: DEFENSOR MEDIEVAL



El primer juego de 8 bits del grupo se publicó en 2009 para ZX Spectrum y en 2014 para MSX. Se trata de un divertido arcade en el que debemos defender nuestro castillo de los invasores.

KING'S VALLEY



Desarrollado por Pazos, Metalbrain y Pagantipaco, se publicó en ZX Spectrum en 2009. Un arcade que llevaba el juego creado originalmente por Konami para MSX al ZX.

NELO & QUQO



Sejuan se encargó de esta original aventura publicada en 2010 para ZX Spectrum. Estaba inspirado en el cómic de Makinavaja y contaba con música de WYZ y Mikomedes.

TEODORO NO SABE VOLAR



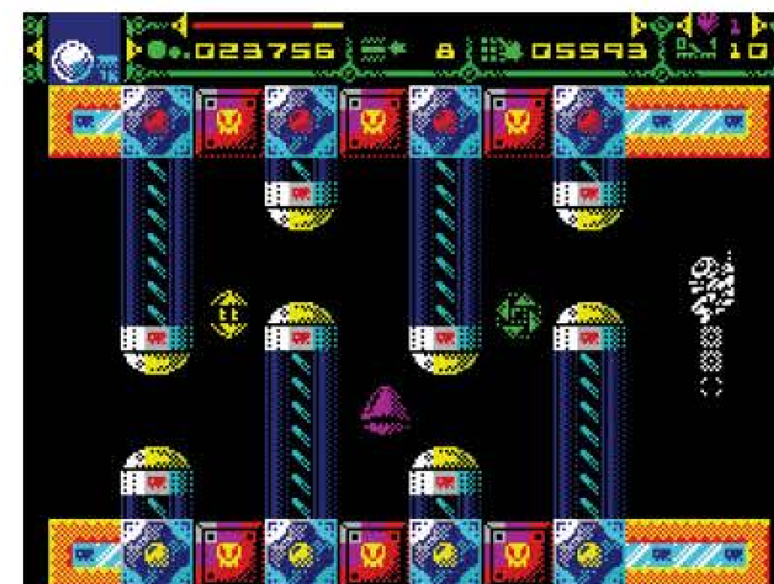
Uno de los grandes juegos del catálogo de RetroWorks. Una aventura de plataformas que vio la luz en ZX Spectrum (2010), MSX (2012) y CPC (2013). Musicalmente excelente.

GENESIS



Espectacular matamarcianos de scroll horizontal ideado por Utopian que fue publicado al mismo tiempo para ZX Spectrum y MSX en 2010, cuyos gráficos son obra de Sejuan y Pagantipaco.

CRAY 5



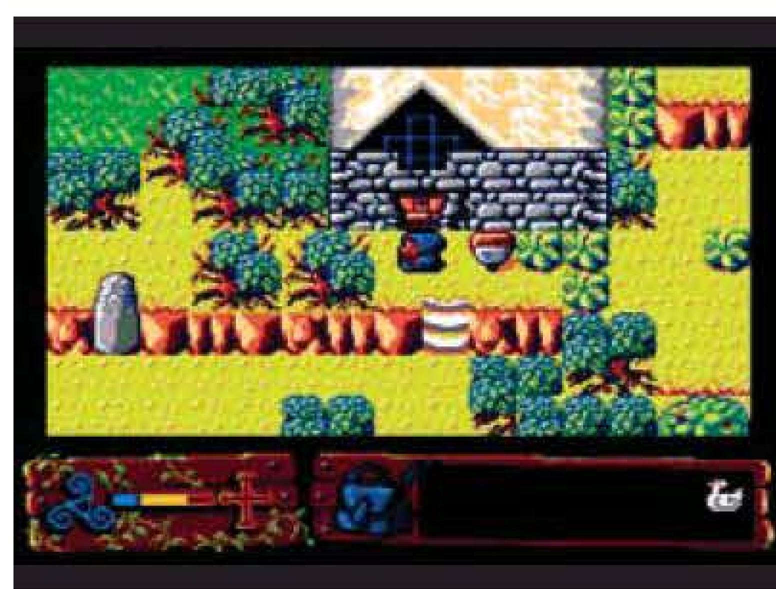
Genial port al ZX Spectrum de un juego que Topo Soft solo publicó para Amstrad CPC en 1987. Se publicó en 2011 gracias al programador Benway, el grafista Pagantipaco y el músico WYZ.

JINJ 2



La segunda parte del *Jinj* original llegó en 2012 a ZX Spectrum de la mano de Sejuan y a MSX gracias a José Vila. El objetivo es buscar las notas musicales desaparecidas de un pergamino.

LOS AMORES DE BRUNILDA



La otra obra maestra de RetroWorks también ha llegado a ZX Spectrum (2013), MSX2 (2019) y CPC (2021). Una de las mejores aventuras que se recuerdan, técnicamente espectacular.

THE CHARM



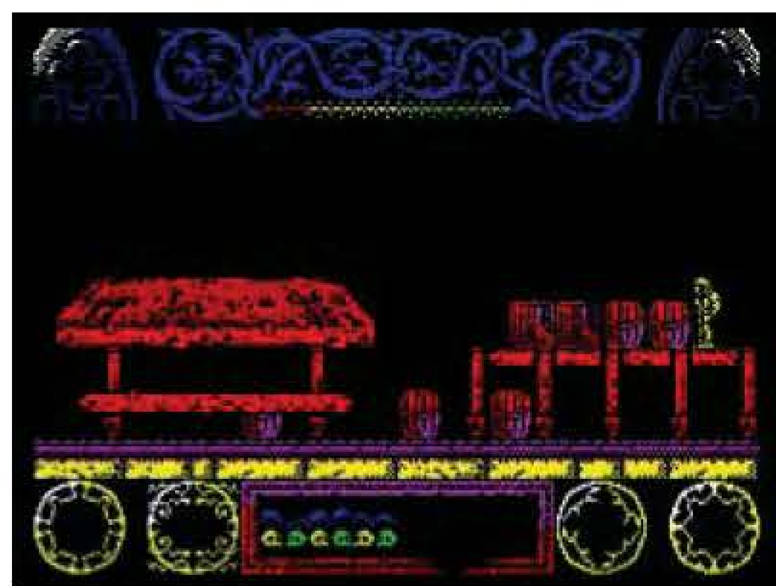
Esta preciosa aventura de plataformas se inició en 1991, pero no se acabó publicando hasta el año 2014, exclusivamente para ZX Spectrum. Sus autores son Acme y Mikomedes.

DESTROYER



En 2014 se publicó un proyecto personal de José Vicente Masó (WYZ), la adaptación al MSX de la recreativa española creada por Cidelsa en 1980.

VADE RETRO



Sejuan creaba su tercer proyecto para ZX Spectrum en 2015 con esta original aventura de plataformas que tuvo la suerte de contar con una pantalla de carga obra de Ricardo Cancho.

THE SWORD OF IANNA



La obra maestra de RetroWorks llegó por primera vez al ZX Spectrum en 2017 y, posteriormente, a MSX2 y Amstrad CPC. Una aventura de acción y plataformas brutal y muy, muy extensa.

DUNGEONS OF GOMILANDIA



Gommy regresaba al mundo de los videojuegos en 2020 con un género totalmente diferente. Esta aventura creada por Pagantipaco se publicó para ZX Spectrum y pronto lo hará para Amstrad CPC.

TULUM



La originalidad que imprime Sejuan a todos sus videojuegos se volvió a demostrar en esta aventura publicada para ZX Spectrum en 2020. El oscuro camino se va iluminando al avanzar.

ENTREVISTA A LOS AUTORES







Los autores de *The Sword of Ianna DX*. De izquierda a derecha, el músico Alberto González, el grafista Pagantipaco y el programador Utopian.

Con motivo de la versión para PC de *The Sword of Ianna* mantuvimos una conversación con sus tres autores.

¿De dónde surge la idea de llevar uno de vuestros juegos al PC?

Paco: Desde los primeros compases de desarrollo de la versión ZX, Javi programó un motor del juego en Python que servía de testeo de los mapas sin compilar nada mientras en paralelo lo iba programando en Spectrum. También se utilizó para la versión MSX2 y para la de CPC. Aunque con muchas limitaciones, funcionaba.

Javi: Desde el principio del desarrollo de las versiones 8 bits teníamos el motor del juego funcionando en PC. Un tiempo después nos contactó una persona del mundillo que trabajaba en un publisher, y comentó la posibilidad de intentar publicar la versión MSX2 en Steam, porque le veía potencial. La cosa no llegó a cuajar, pero nos quedó la idea flotando... Hasta que un día decidimos liarnos la manta a la cabeza e intentarlo de todas formas, pero con una versión nativa de PC.

Esta primavera teníamos el juego casi listo, pero nos faltaba el último empujón para acabarlo, y apareció Adonías para dárselo. Nos preguntó por la posibilidad de hacer algo especial como regalo a los suscriptores de Retro Gamer, y se me ocurrió que sería la ocasión perfecta para el juego. Así que nos pusimos manos a la obra, y por fin lo hemos terminado.

¿En qué momento empezasteis esta versión?

J: Empezamos en el verano de 2020. Como es normal, hemos ido un poco a tirones, con épocas en las que avanzábamos mucho y meses en los que ni tocábamos el juego. Comparado con el desarrollo de las versiones 8 bits ha sido bastante rápido.

¿Qué supuso para vosotros portar un juego diseñado originalmente para ordenadores de 8 bits al PC?

J: Ha sido todo un reto. Desde el punto de vista de código, lo más importante ha sido intentar pulir la experiencia de juego, y hacerlo compatible con la mayor parte de equipos. Tenía claro que el juego debería ser 100% jugable con gamepad, así que toda la interacción con menús es nueva. Hemos añadido unos checkpoints explícitos para que puedas grabar mucho más a menudo, tenemos opciones de filtros gráficos para quien quiera un efecto más retro, etc.

Aparte, había que darle algo más al juego para que no fuera simplemente la misma versión que ya teníamos en 8 bits, así que extendimos el motor del juego para hacer cosas más complejas. Eso se nota especialmente en las nuevas zonas secretas, que espero que supongan un reto a los que lo jugaron en las plataformas originales.

P: Gráficamente había que diferenciarlo, aunque ya existía la base y cosas como el movimiento y las mecánicas. Quedaba muy crudo para ser un juego incluso de 16 bits, así que se añadió una capa más al mapeado, transparencias y animaciones.

En cuanto a las mecánicas, gracias a las mejoras del motor se pudo explotar más el lenguaje de script gracias a la posibilidad de usar más objetos por pantalla y la creación de nuevos comandos que permitían, por ejemplo, cambiar partes de la pantalla de golpe.

La mejora visual se puede apreciar desde los primeros compases con estrellas que titilan, antorchas con halo de luz y zonas con cierta oscuridad. Por ejemplo, en el nivel 3 tenemos la niebla que en 8 bits estaba estática y en esta versión tiene movimiento. Todo para generar un ambiente mucho más integrado, vivo y que se note que hay una aprovechamiento, hasta cierto punto, de la potencia y memoria extra.

» **[PC] En esta versión se han incluido algunas escenas inéditas que explican mejor la historia.**





» **[PC] Todo en *The Sword of Ianna DX* ha sido mimado y mejorado hasta el más mínimo detalle, mostrando un aspecto gráfico y sonoro más cercano a los 16 que a los 8 bits.**

Alberto: Con esta versión me he podido quitar algunas espinitas que tenía desde hace tiempo. El juego, aunque sea de PC, sigue manteniendo ese aire retro inconfundible, solo que es como si hubiera subido una generación. A mí siempre me gustaron los samples lo-fi de los juegos de 16 bit de Amiga y Megadrive, pero nunca pude hacer nada para esas máquinas.

Esta nueva versión ha sido la excusa perfecta para añadir ese tipo de sonido digitalizado guarrete al juego, y creo que acompaña a la perfección. Hay algo de especial en el sonido lo-fi de las máquinas antiguas que se echa de menos, como el sonido de una cinta vieja o un buen vinilo.

Hacía mucho tiempo que no creabais un juego para PC, desde la época de CEZ. ¿Os ha hecho ilusión volver a participar en un proyecto así?

P: Ilusión tenemos porque ha sido mucho trabajo. Hacer un juego para PC requiere un esfuerzo mucho mayor que las plataformas cerradas de 8 bits y hay que marcar límites. Es diferente porque de un juego de PC se espera mucho más, pero creo que es un juego lo suficientemente largo y con contenido como para experimentar y, además, el trabajo estaba repartido. En mi opinión, hemos acertado en darle un aire nuevo a nuestro *Ianna*.

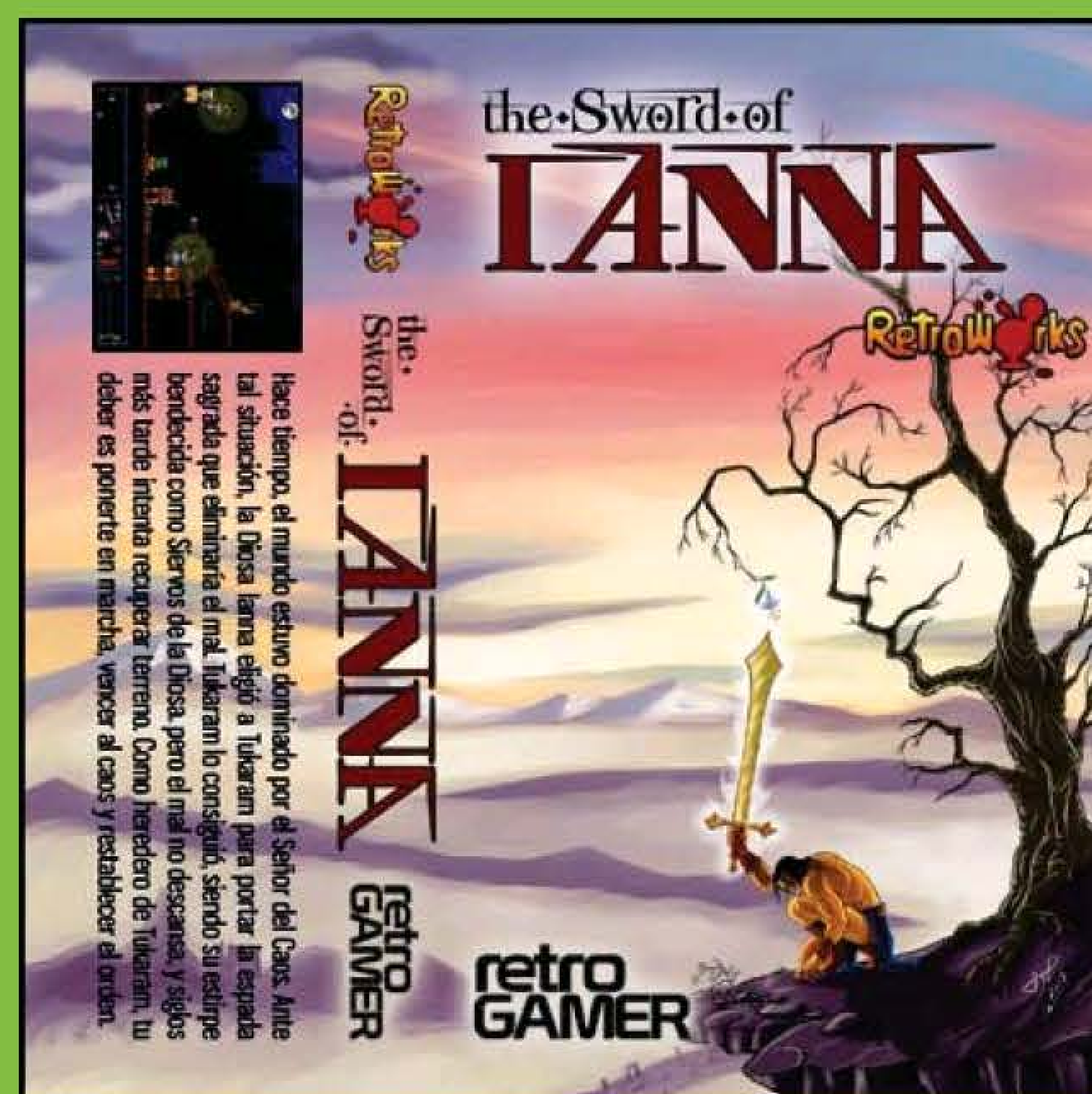


J: Ha sido divertido, aunque trabajoso. Al no tener apenas limitaciones, siempre tienes la tentación de decir '¿y si le añado esto?'. Y también nos ha obligado a ser más finos, ya que no podemos escudarnos en las limitaciones de la plataforma.

¿Consideráis que *Ianna* de PC es la mejor de todas las versiones?

P: Para mi sí, pero es una comparación un poco injusta ya que las máquinas de 8 bits tienen limitaciones insuperables. Obviamente, esta nueva versión tiene que ser igual o mejor que las de esas máquinas y hemos puesto nuestro esfuerzo en que se note dicha diferencia a todos los niveles.

J: Para alguien que no juega habitualmente con máquinas de 8 bits, pero aprecia el estilo pixel art, la de PC es la que mejor le va a encajar. Se aprovecha de la experiencia de las otras versiones para pulir la jugabilidad y hacerla más actual. En cambio, si le tienes un especial cariño a tu micro de 8 bits, elegirás una de esas versiones.



Edición física solo para suscriptores de Retro Gamer

The Sword of Ianna DX en versión nativa para PC con Windows o Linux, es la mejor versión del mejor juego de RetroWorks gracias a la enorme cantidad de mejoras y añadidos que se han introducido a nivel gráfico, sonoro y jugable, y supera a todas las demás versiones del título lanzadas hasta la fecha por razones obvias: maravillosas animaciones, fabulosos efectos de iluminación, soporte para gamepad, nuevas zonas secretas en muchos niveles...

Y la exclusiva edición física de este titulazo puede ser tuya, ¡únicamente suscribiéndote a Retro Gamer! Por solo 27,80 €, recibirás cómodamente en tu casa, y antes de su salida a quioscos, cuatro números de la publicación definitiva sobre videojuegos clásicos (un año de edición en papel, más acceso a su edición digital durante ese año), y *The Sword of Ianna DX* para PC en formato físico, listo para su disfrute lúdico al ir contenido en un USB simulando una casete dentro de su caja al más puro estilo ochentero. Así, *The Sword of Ianna DX* quedará perfectamente integrado en tu colección de juegos clásicos, siendo al mismo tiempo centro de atención y elemento imprescindible de la misma. Llámanos ahora mismo al teléfono **91 514 06 00**, mándanos un correo electrónico a **suscripciones@axelspringer.es** o entrando en **https://store.axelspringer.es**, ¡no te quedes sin esta joya!



Imagen simulada, podría haber ligeras diferencias con la versión final.

Nuevamente os traemos lo más reciente del panorama homebrew estatal, esta vez con desarrollos para los microordenadores de 8 bits ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, pero también realizando el primer análisis en exclusiva de uno de los juegos más prometedores de Game Boy de todo el siglo XXI. Además, como siempre, hablamos de algunos de los próximos lanzamientos.

THE SHAPESHIFTER 2



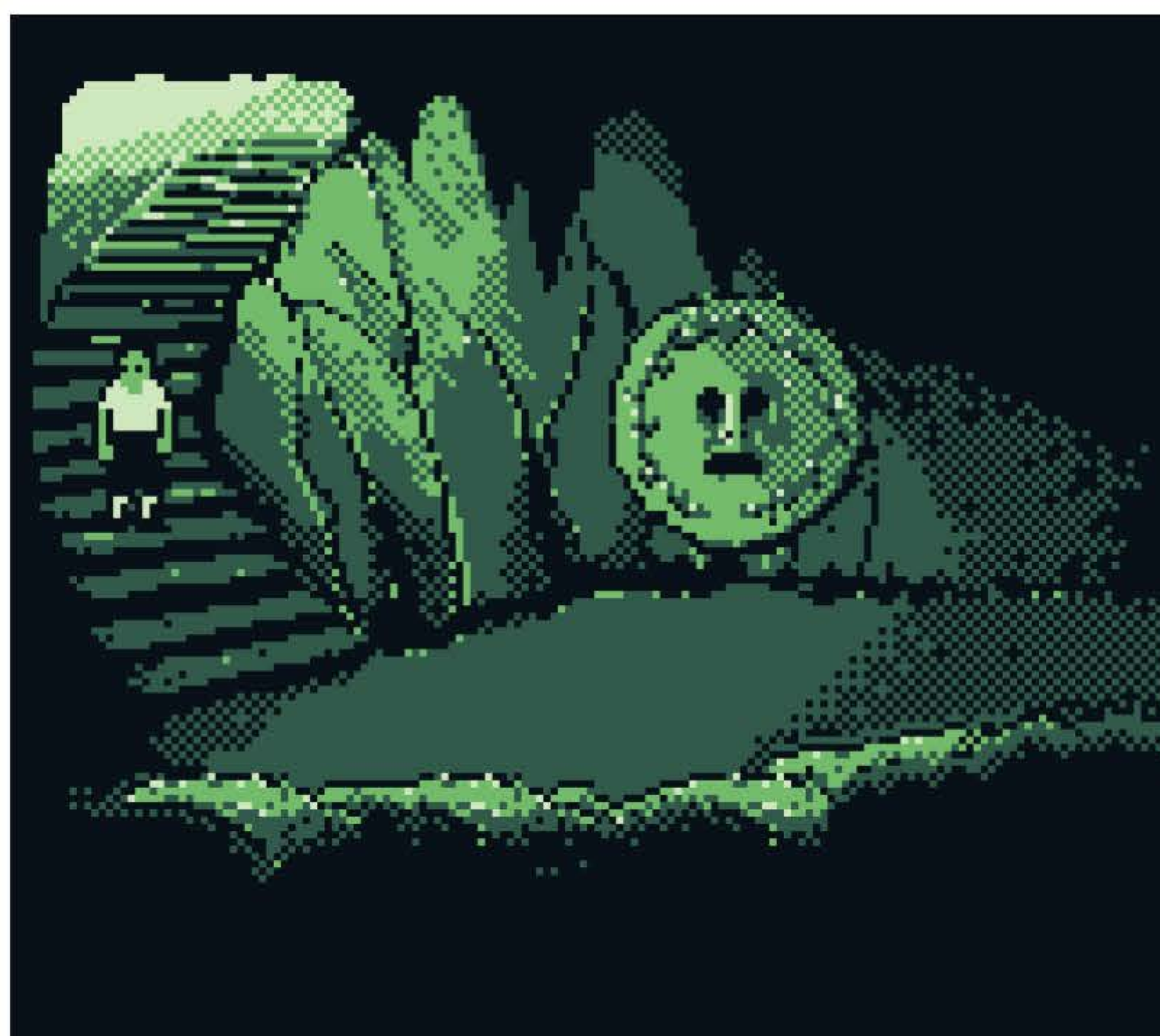
- SISTEMA: GAME BOY
- DESARROLLADOR: GREENBOY GAMES
- AÑO: 2022

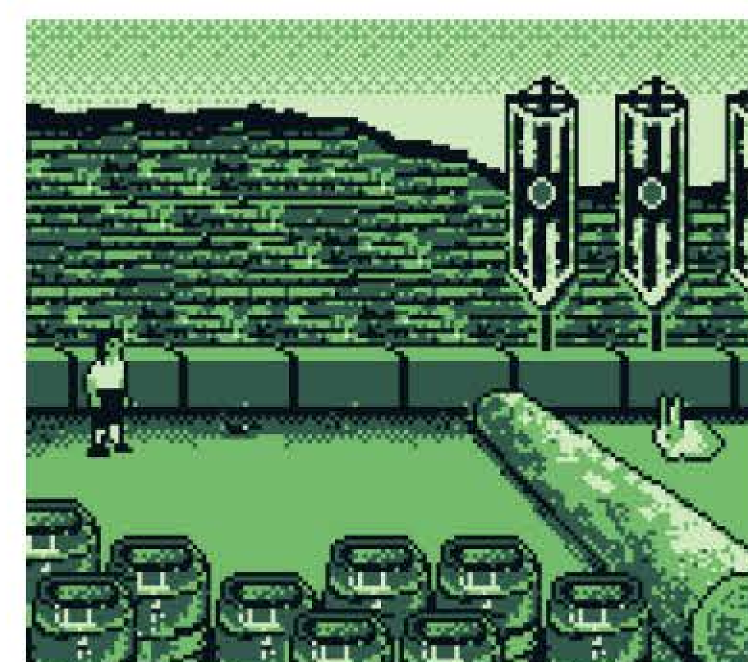
El meteórico ascenso de Greenboy Games en el homebrew de Game Boy no deja de asombrarnos. Cuando parecía que no podían superarse tras los excelentes *Where is my Body?* (2020) y *The Shapeshifter* (2021), se presentan con una continuación de este último que lo supera en absolutamente todos los apartados. Lo primero que llama la atención es que el juego se divide en dos cartuchos, una práctica que no se había realizado jamás desde que la portátil de Nintendo se publicara allá por 1989 y que Greenboy estrena en todo el mundo. Esto no solo sirve para que el juego tenga una mayor duración y multitud de gráficos y músicas diferentes, sino para jugar como si de uno de esos libros de 'Elige tu propia aventura" se tratara, ya que en determinados momentos, y según qué decisión tomemos, habremos de intercambiar los cartuchos. *The Shapeshifter 2* comienza donde acaba el primero, así que de nuevo podremos convertirnos en todos los animales que toquemos para ir superando las dificultades que se nos presenten, que son unas cuantas. Otras de las grandes mejoras que notaremos enseguida es la mejora en el apartado gráfico, sobre todo en lo que respecta al protagonista y la mayoría de escenarios. En ese sentido, Dana Puch, programador y grafista del juego, ha hecho un trabajo impecable. Pero no lo es menos la fantástica y completa banda sonora que Cesc Mozota y Óscar Latorre se han encargado de componer, dotando al juego de una ambientación musical maravillosa, con las típicas melodías melancólicas a las que nos tienen acostumbrados. Además, *The Shapeshifter 2* tiene un aire a las aventuras gráficas de Lucasfilm Games, y es que Greenboy Games se ha inspirado principalmente en *The Secret of Monkey Island* e *Indiana Jones & The Fate of Atlantis*. El juego incluye incluso la típica ruleta antipirateo con la que se tenía que buscar al personaje indicado en el juego para introducir el código solicitado. Hay que recalcar que la aventura es altamente rejugable, y es que en bastantes puntos del juego se nos hará elegir entre varias posibilidades, por lo que cada una de ellas nos llevará por un camino diferente. En *The Shapeshifter 2* dialogaremos con muchos personajes, así que la cantidad de texto es elevada y la historia está plagada de toques de humor que nos sacarán una sonrisa con bastante frecuencia. Después de todo lo que aquí se ha dicho, estamos completamente seguros de que esta nueva obra de Greenboy Games se encuentra ya entre los mejores videojuegos aparecidos jamás para la pequeña portátil de 8 bits, y eso es mucho decir teniendo en cuenta el enorme número de éxitos que llegó a publicar la consola de Gunpei Yokoi. Esperando ya la tercera parte.

96%







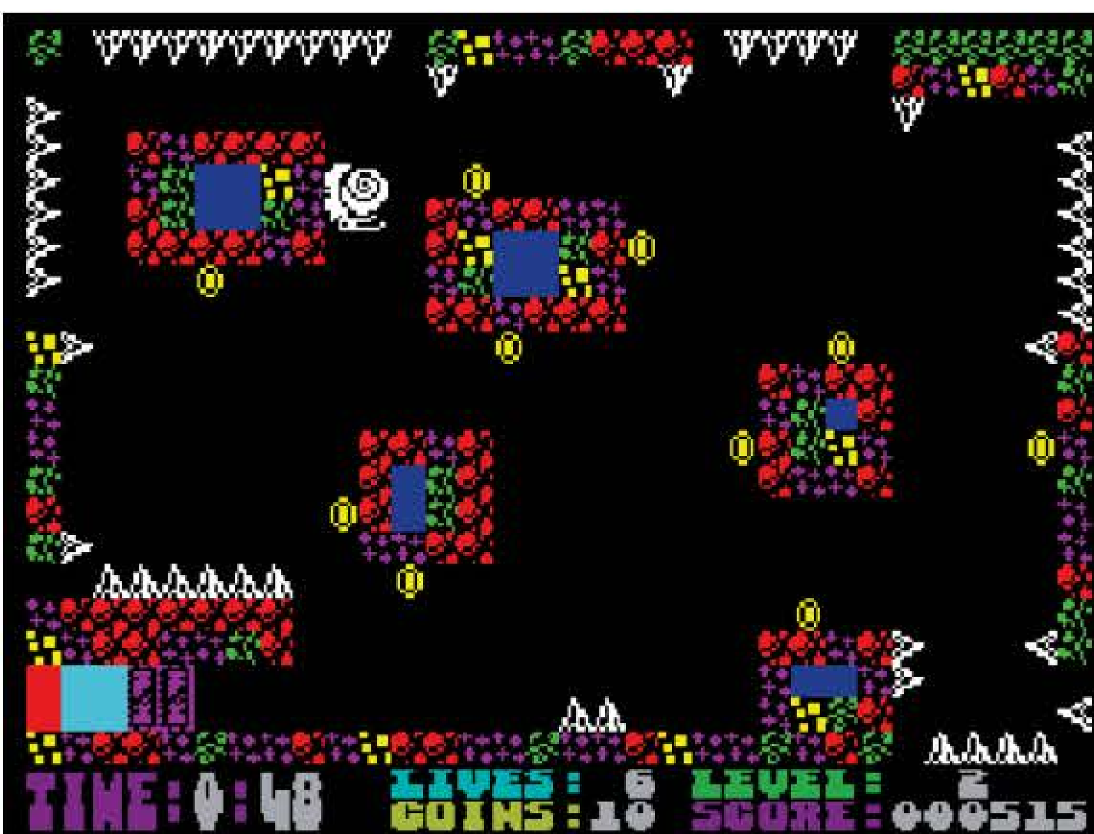




REVIEWS Y PREVIEWS DEL HOMEBREW MÁS ACTUAL

Analizamos algunos de los juegos más recientes del homebrew y, además, os hablamos de futuros lanzamientos.





CYCLUS

- SISTEMA: ZX SPECTRUM
- DESARROLLADOR: MIGUETELO
- AÑO: 2022

El más reciente trabajo de Miguetelo es un soplo de aire fresco debido a su originalidad y planteamiento, dividido en dos partes bien diferenciadas que da la sensación de estar ante dos juegos separados. Entre tanto plataformas clónico, se agradecen juegos como éste, que nos tendrán un buen tiempo enganchados y usando la cabeza, sobre todo en su primera parte, en la que debemos ayudar a escapar al caracol Cyclus mediante el uso de cajas y llaves que le permitan llegar a la meta en cada una de sus treinta y cinco fases. En la segunda parte controlamos directamente a Cyclus en su labor de recoger todas las monedas de cada nivel, lo cual no es tan sencillo como parece. En su versión de 128K incluso disfrutaremos de unas buenas melodías a cargo de Miguetelo y Jimmy Devesa.

81%

BLACK SEA

- SISTEMA: AMSTRAD CPC
- DESARROLLADOR: MANANUK
- AÑO: 2022



Después de publicarse originalmente para ZX Spectrum a finales de 2021, Mananuk decidió llevar a cabo una versión para Amstrad CPC. Haciendo uso nuevamente del motor MPAGD de Jonathan Cauldwell, nos sumergimos en esta aventura submarina de gran colorido en la que nuestra misión es adentrarnos en el mar Negro y buscar todos los tesoros que se esconden allí. Para ello contamos con el pequeño submarino del capitán Robinson, cuyos depósitos de oxígeno son muy limitados, así que antes de que se terminen y nos quedemos para siempre hundidos en lo más profundo del mar, tendremos que localizar los puertos cercanos y recargar dichos depósitos. Para esta versión, Mananuk ha contado con gráficos mejorados a cargo de Radastan y música compuesta por Kukulcan de CPC-Power, además de una excelente pantalla de carga obra de Titan. *Black Sea* es un juego vistoso y muy entretenido.

71%



BUGS INC.

- SISTEMA: COMMODORE 64
- DESARROLLADOR: DAVID ASENJO
- AÑO: 2022

Basado en la Game & Watch *Green House* que Nintendo publicó en 1982, *Bugs INC.* nos traslada a cinco invernaderos, divididos en diez fases cada uno. A golpe de insecticida, tendremos que acabar con todos y cada uno de los insectos que aparezcan en pantalla antes de que ellos se coman nuestras flores y plantas y las dañen. Arañas, gusanos, plantas carnívoras o abejas serán algunos de los enemigos a batir en un juego que de inicio tiene una dificultad muy baja, pero que poco a poco se va complicando. Programado por Darro99 (autor de otros juegos de Commodore 64, como *Sky Diving*, *4M Arena* o *Rowman*), con bonitos gráficos de Lobo y una soberbia banda sonora de Narcisound (ex compositor en diversos juegos de la Edad de Oro del software español), *Bugs INC.* se convierte en un juego tan entretenido como largo.

73%

EN DESARROLLO



STREET FIGHTER 2 C.E.

Aunque lleva ya unos años en desarrollo, esta versión de *Street Fighter 2 Champion Edition* para Commodore 64 cada vez tiene mejor aspecto. Los culpables son el programador y grafista Paco Herrera, el grafista Errazking y el músico Narcisound.



COLOCO

Tras debutar en ZX Spectrum en 2020, el joven estudio Tuxedo Game Development ha decidido crear las versiones de Mega Drive y Amstrad CPC (imagen), cuyo equipo está formado por Anjuel y Errazkin (gráficos), Jordi Montornés (código) y David Sánchez (música y sonido). Esperamos verlo acabado cuanto antes.



DONUM

El próximo juego creado por Bitfans para ZX Spectrum es una rareza en todos los aspectos, lo cual nos alegra enormemente. Verá la luz a finales del presente año y está desarrollado por F3M0 (código y gráficos) y Mr. Rancio (música).



FATAL FURY

SALSA DE SOJA PARA GANSOS

AHI ENCUENTRAS EL ENLACE
https://bit.ly/byneonss
Ó escanea el código QR:



LOS INICIOS DE LOS NOVENTA SE VIERON MARCADOS POR LA LUCHA ENCARNIZADA PARA QUITARLE EL TÍTULO DE REY A STREET FIGHTER II, Y SOLO UN JUEGO ESTARÍA CERCA DE CONSEGUIRLO. TAKASHI NISHIYAMA, CREADOR DE LA SAGA DE CAPCOM, SE VALDRÍA DEL PLANTEL DE SNK NEO SOUND ORCHESTRA PARA UN RECITAL DE HIMNOS INMORTALES EN FATAL FURY. HABÍA NACIDO LA LEYENDA DEL LOBO HAMBRIENTO.

Por Edgar S. Fuentes

Existe un antes y un después de *Fatal Fury* en la trayectoria de SNK, hasta el punto de que su fama condicionaría el estilo de los juegos de la compañía y nada volvería a ser lo mismo en los años venideros. Hasta 1990 la empresa de Osaka había tenido éxito con juegos arcade como *Alpha Mission* o *Ikari Warriors*, su one hit wonder en la década de los ochenta, pero también había probado con otros géneros como el rol de *Crystalis* en NES. El evento que prepararía el terreno sería su entrada en la fabricación de hardware, primero con la cabina NEO·GEO MVS y meses después con el modelo NEO·GEO Advanced Entertainment System para el mercado doméstico, que inicialmente solo se podía alquilar en hoteles. Los grandes juegos que la acompañaron en el lanzamiento fueron *Magician Lord, NAM-1975, Ninja Combat, Baseball Stars Professional* o *Top Player's Golf*, que son los que inauguraron el característico sonido del chip Yamaha YM2610.

Por aquel entonces el sound team de SNK había tenido algunas primeras apariciones. En 1987 con la publicación a través de G.M.O. Records del recopilatorio *SNK Game Music*, donde debutaba el veterano Toshikazu 'TARKUN' Tanaka. Después sería con Scitron / Pony Canyon, con los que saldrían dos recopilatorios más, destacando el *Neo Geo Sound Power -G.S.M. SNK 2-*, que cubría la música de aquellos juegos de lanzamiento en NEO·GEO. Ahí se encontraban ya algunos de los miembros que serían clave más tarde, como Masahiko 'PAPAYA' Hataya y la diseñadora de sonido Yoko Osaka. Algunos juegos de 1991 recibieron un álbum propio, como *ASO II: The Last Guardian, King of the Monsters* o la dupla *Crossed Swords / Sengoku Densyo*, pero el que se llevaría todo el protagonismo es el que vendría justo a continuación. La batalla por el destino de Terry Bogard, Andy Bogard y Joe Higashi se iniciaría con ese famoso gong sintetizado al grito de... Garoouu Densetsu!

F*atal Fury* irrumpió en los salones arcade el 25 de noviembre de 1991, a NEO·GEO llegaría tan solo un mes más tarde. Cuando entró el nuevo año, el torneo de King of Fighters se había convertido en uno de los juegos más populares del momento. Más allá de la competición con Capcom, lo que sería absolutamente revolucionario es el poder disfrutar de su banda sonora en casa con la misma calidad que en las recreativas. 'TARKUN' Tanaka fue el principal responsable de las composiciones, mientras que Toshio 'SHIMIZM' Shimizu hacía su primera aparición para componer los temas de Duck King, Tung Fu Rue, Billy Kane y el ending del juego. El sello Scitron lo publicó en CD a través de Pony Canyon en 1992 con el título de *Garou Densetsu / Last Resort*, en el que compartía disco junto al arcade de naves.

La fiebre del lobo hambriento condujo a la secuela *Fatal Fury 2* a finales de 1992. En esta ocasión el rol de SHIMIZM pasó a ser el principal, aquí introdujeron nuevos personajes y los temas musicales se dedicaron a los escenarios. El álbum de Scitron / Pony Canyon que saldría en 1993 sería el que inauguraría la participación de la SNK Neo Sound Orchestra —como se llamaba a los intérpretes del sound team— en una versión arreglada del tema «Center Circle». La formación consistía en SHIMIZM al teclado, PAPAYA al bajo, KONNY a la guitarra y Jojouha KITAPY al piano.

Los juegos irían poco a poco llegando a otros sistemas de 16 bits como Mega Drive o Super Nintendo. La promoción tuvo además dos adaptaciones en forma de OVA: *Fatal Fury: Legend of the Hungry Wolf* y *Fatal Fury 2: The New Battle*, que no solo convertían la trama en una cinta de animación, sino que recibirían una nueva banda sonora arreglada por el compositor de anime Toshihiko Sahashi con ayuda de Toshio Masuda y la propia SNK Neo Sound Orchestra. Una de las escenas clave es la que introduce a Wolfgang Krauser tocando su propio tema al órgano, sustituyendo así al «Dies Irae» del *Réquiem en Re menor* de Mozart que se utilizaba en el arcade durante su combate. Ambas BSO fueron recogidas en el ábum *Battle Fighters Garou Densetsu Sound Action* de Starchild/King Record.

En 1993 vio la luz la completísima revisión *Fatal Fury Special*, que cogía la base del segundo juego pero con la posibilidad de jugar con los jefes y el regreso de los de la primera parte. Este retorno también trajo de vuelta sus piezas musicales, como el archiconocido tema de Geese Howard, que recibía ahora su versión más tarareada, ese «Soy Sauce for Geese». El álbum *Garou Densetsu Special* fue lanzado en 1993 de nuevo de la mano de Scitron y Pony Canyon. Esta entrega también tendría adaptación cinematográfica, con la diferencia de que *Fatal Fury: La película* llegó incluso a ser estrenada en cines en 1994; en España fue lanzada en VHS a través de PolyGram Video. La música estuvo de nuevo a cargo de Toshihiko Sahashi y tuvo su propio disco del sello Starchild/King Record, el llamado *The Motion Picture Garou Densetsu BGM Collection*.

Algunos de los temas de aquel juego llegarían a ser interpretados en vivo por la Shinsekai Gakkyoku Zatsugidan Special Band, la banda liderada por Toshiharu Isutzu que formó SNK con motivo del Game Music Festival. Su actuación más conocida es la que grabaron en el disco *NEO·GEO Super Live! 1994*, en la que abren con «Fatal Fury Special Title» y pasan por el «Kurikinton» de Terry Bogard, los temas de Kim Kaphwan y Joe Higashi o el ending.

El siguiente título de la saga no llegaría hasta 1995, ese *Fatal Fury 3: Road to the Final Victory* que terminaría de redondear la trilogía. Aquí estuvieron involucrados más miembros de la Neo Sound Orchestra, como SHIMIZM, PAPAYA, Jojouha KITAPY, Brother-Hige, MARIKO, Macky o MITSUO. Este fue el primero que salió directamente en NEO·GEO CD con las notables diferencias de sonido al aprovechar el Red Book Audio. Por este motivo existen dos álbumes, el que incluye el guitarreo FM de «Big Shoot!» o «C62 -Shirokuni-», y *Garou Densetsu 3 Arrange Sound Trax*, que utiliza la instrumentación real de la Special Band. Ese mismo año saldría también *Real Bout Fatal Fury*, que tendría en 1996 su correspondiente álbum FM y su *Real Bout Garou Densetsu Arrange Sound Trax*. Lo mismo sucedería con las tres entregas siguientes, *Real Bout Fatal Fury Special*, *Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers* y *Fatal Fury: Wild Ambition*.

El canto del cisne se daría en 1999 con *Fatal Fury: Mark of the Wolves*, el que está considerado uno de los más grandes juegos de lucha. «Spread The Wings» de Rock Howard, «Sunrise on the Train», «Loose Genius» o «Fullmoon - Heartfull» fueron algunos de los temas más icónicos que dejó el sound team de SNK en esta entrega, que tuvo CD de Scitron Discs. El sello Brave Wave es el que ha continuado el legado discográfico de SNK, publicando la *Fatal Fury The Definitive Soundtrack* en CD y vinilo, así como otras BSO de la compañía. Y parece que el futuro nos traerá mucho más: el lobo hambriento está de vuelta. ✱



» SNK Neo Sound Orchestra

ROCK-OLA

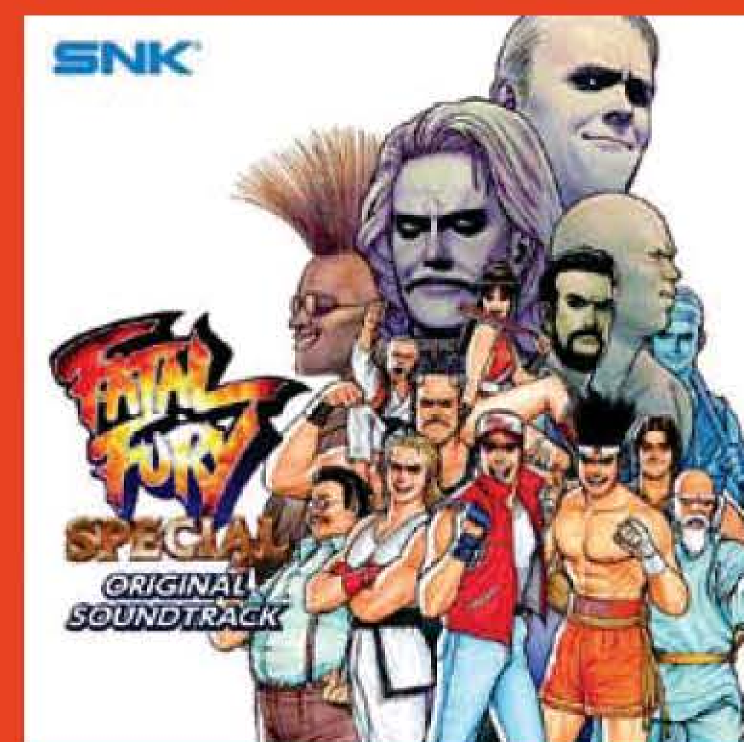
FATAL FURY 2 ORIGINAL SOUND TRACK
SCITRON | PONY CANYON | 1993





Abrir | Buscar | Escanear

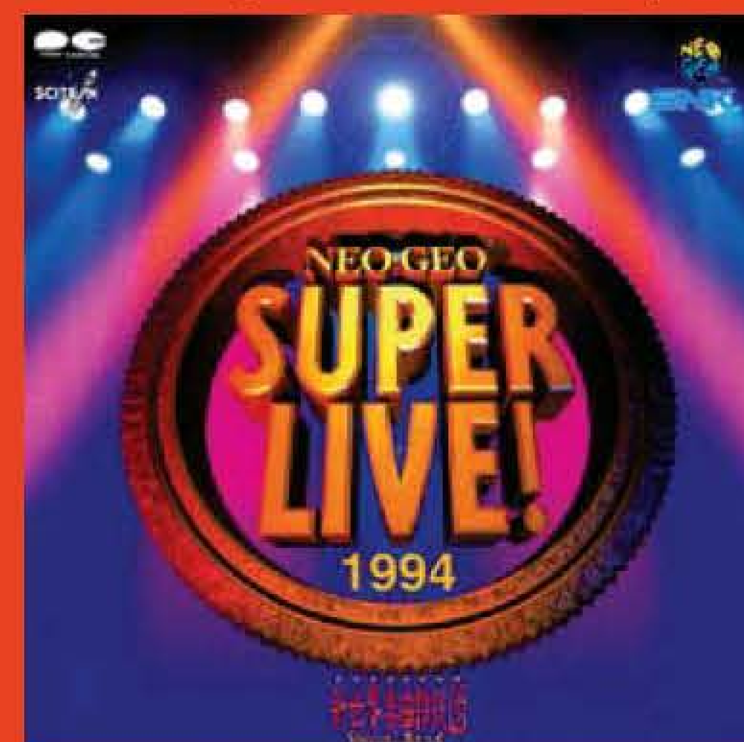
FATAL FURY SPECIAL ORIGINAL SOUND TRACK
SCITRON | PONY CANYON | 1993





Abrir | Buscar | Escanear

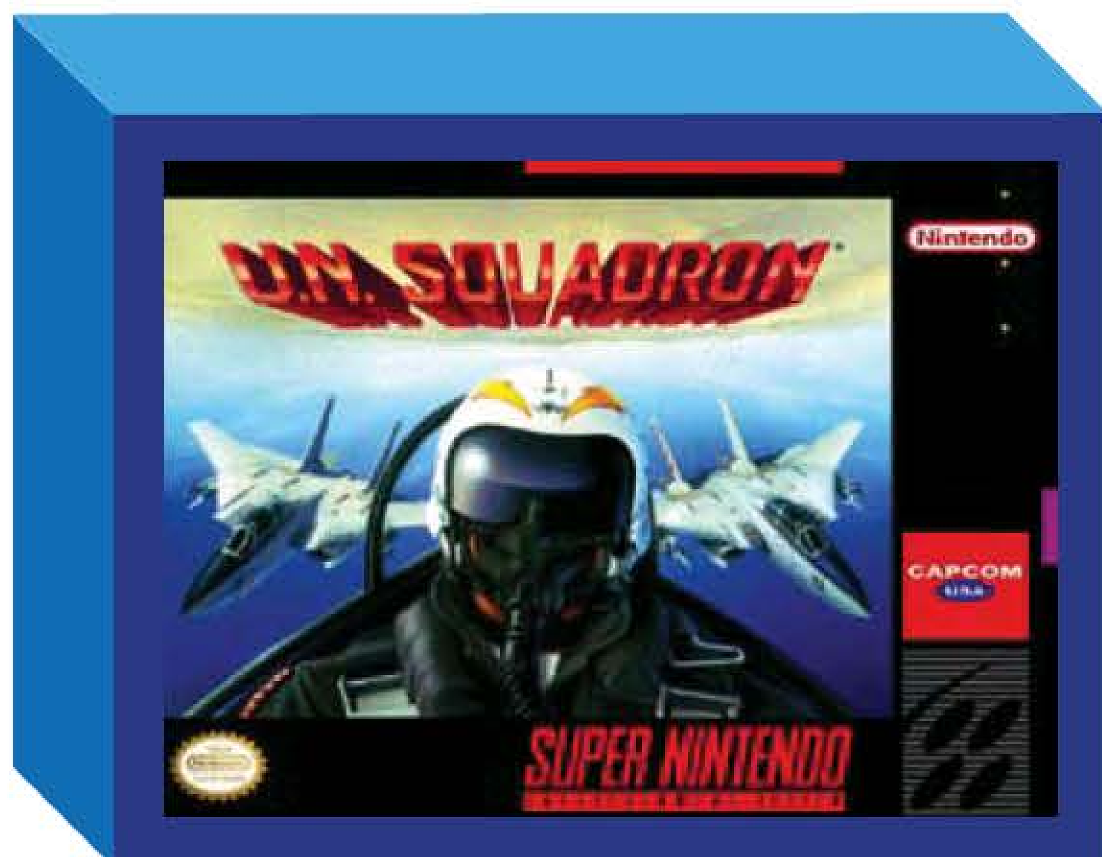
NEO·GEO SUPER LIVE! 1994
SCITRON | PONY CANYON | 1994





Abrir | Buscar | Escanear

PANTALLA FINAL



U.N. SQUADRON

» Conocido en Japón como *Area 88*, el matamarcianos de Capcom para SNES es una conversión de recreativa que a su vez adaptaba un popular manga. El juego presenta a tres pilotos con una misión: acabar con el grupo terrorista Project 4, que amenaza con destruir el mundo. Hasta aquí el contexto argumental, sepamos ahora qué sucede con Greg en su enfrentamiento final.

01



» Greg grita alborozado cuando el enorme buque insignia de Project 4 explota. Poco le dura la alegría, ya que aún debe abrirse camino entre las naves enemigas y además, una bola de fuego tremebunda se le acerca por detrás.

02



» Con el destino de Greg pendiente de un hilo, vemos a Shin y a Mickey escapando de la base de Project 4. Han cumplido su misión y ambos están tranquilos, sabiendo que en adelante el mundo será un lugar mejor.

03



» Shin y Mickey se preocupan súbitamente, cuando se dan cuenta de que su amigo no se ha unido a ellos. Además, Greg no contesta a la radio, así que se temen lo peor. ¿Cómo podrán explicar lo sucedido a su esposa?.

04



» Sus pensamientos son interrumpidos por una brutal explosión que retumba tras ellos con furia llameante, surgiendo temible de la base subterránea destruida. Pobre Greg, seguramente haya muerto. Pero… espera, ¡está vivo! El valiente piloto ha esquivado la gigantesca bola ígnea justo a tiempo. ¡Uf!

05



» Aunque todo se complicó y parecía perdido al final, los tres amigos están a salvo y Project 4 ya no existe, así que juntos, regresan a casa. Greg admite haber pensado que no lo contaba, con lo que expresa a sus amigos su intención de dejar la guerra atrás y pasar más tiempo con su familia. Qué dulce.

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Juan Carlos Caballero "Adonías"**

Colaboradores **Atila Merino, Bruno Sol, David Alonso, Edgar S. Fuentes, Jaime González, Jesús Martínez del Vas, José María Velo**

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Desarrollo de Producto **Miguel Castillo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Rocío López Barranco**
Director Comercial Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora del Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director del Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Business Insider **Yovanna Blanco**
Directora de Marketing, Comunicación y Cultura **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**
Directora de Acciones Especiales **Susana Pardo**
Directora de Ventas **Valle Santos**
Directora de Operaciones y Programática **Aitana Núñez**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Sales Manager del Área de Entretenimiento **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Sergio Fernández**
BrandLab Manager **Juan Carlos García**
Brandlab **Susana Herreros, Sara González**
Sales Controller **Jessica Jaime**

SUSCRIPCIONES
departamento.suscripciones@axelspringer.es

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración y RRHH **Pilar Sanz**
Responsable de Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Juan de Mariana 15
28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
+34 915 140 600
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que n os faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited.
©2016 Future Publishing Limited. www.futureplc.com*



NINTENDO SWITCH

Nintendo

Splatoon 3

7

www.pegi.info

©Nintendo



¡DEFIENDE TUS COLORES!

YA DISPONIBLE

LA FAMILIA DE CONSOLAS **NINTENDO SWITCH**

Nintendo Switch
Modelo OLED



Nintendo Switch



DISEÑADAS PARA JUGAR EN TV, SOBREMESA, O PORTÁTIL



Nintendo Switch Lite

ENFOCADA AL JUEGO PORTÁTIL